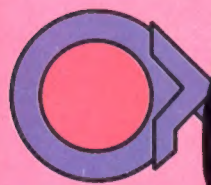
KAPPA MAGAZINE
41
NOVEMBRE 1995
LIRE 5.000
OH, MIA DEA!
ASSEMBLER 0X
GUN SMITH CATS
SUPER-DOSSIER
MASAKAZU KATSURA
KC KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS
KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE

Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 41 - NOVEMBRE 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 16, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Sara Sereni Lucarelli
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti e Grafica:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

Posso fare una domanda? Ma voi non comprerete mica tutti quegli schifidi manga-pornazzi pirata, eh?!
Il Kappa

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 il mondo stava per subire l'ennesima invasione aliena, operata da due esseri informatici femminili di nome Compiler e Assembler. Sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è allergica all'acqua, e così bastò un temporale per togliere ogni forza alle due, che furono radiate dall'Albo delle Routine Guerriere. Le due aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine per distruggerle. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra. Tutto questo è accaduto in **Compiler** (su **Kappa Magazine** dal nr. 9 al nr. 28 e 1/2). Ma quel che accadde dopo il clamoroso scontro finale tra Compiler e Compiler bianca è narrato in questa nuova serie, che è il seguito del fumetto più demenziale mai apparso sulla nostra rivista. Attenti alle sorprese!
Nota - Bias & Directory sono due nostre vecchie conoscenze: li abbiamo visti per la prima volta in **Kappa Magazine** 14, primi fra tutti i sicari che il Grande Consiglio della dimensione elettronica ha inviato sulle tracce di Compiler e Assembler. Sono stati anche i primi che hanno fallito nella loro missione, e per questo motivo si trovano bloccati sulla Terra... in grave difficoltà economica!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd è la maggiore, dotata di un carattere ribelle e difficile, mentre Skuld è la minore, nota per essere genio della meccanica cibernetica. I problemi più grossi derivano comunque dalla demone Marller, sempre all'opera nel tentativo di cercare un sistema per distruggere la pace e l'armonia del mondo...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma la loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Spesso, però, devono fare i conti con Bean Bandit, un abilissimo corriere che lavora dietro grossi compensi, sembra indistruttibile, e ha pure qualche principio morale che gli impedisce di partecipare a rapimenti e cose simili. Nonostante la loro rivalità, comunque, si trovano spesso a operare 'dallo stesso lato della barricata'.
L'ultima volta abbiamo lasciato le nostre due gattine in una situazione di crisi: Misty Brown è stata catturata dalla pericolosa criminale nota nell'ambiente malavitoso come Miss Goldie, che ha posto subito una condizione per il rilascio della ragazza... Rally e Minnie May dovranno presentarsi disarmate e senza aver chiamato la polizia all'appuntamento, e consegnare a Goldie le compromettenti videocassette che mostrano personaggi politici mentre danno e ricevono mazzette...

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTUNO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO QUARANTUNO

Plasma! Plasma! - "Plasma! Plasma!"
da Assembler OX vol. 1 - 1993
Bias & Directory - "Bias & Directory no Kore ga Seishun da"
da Assembler OX vol. 1 - 1993
Ringraziamenti - "A-ri-ga-to-o"
da Aa! Megamisama vol. 7 - 1992
Fast Burning - "Fast Burning"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993
Isshuku Ippan - "Isshuku Ippan"
da Isshuku Ippan - volume unico
IN COPERTINA: Assembler OX © Kia Asamiya/Kodansha

• • •

Leggere un giornalino come il nostro significa rubare un momento della vita quotidiana per estraniarsi dalla realtà, entrare in un mondo di finzione dove tutto è ammesso e concesso. Vivere l'azione di **Gun Smith Cats**, sentire l'amore tra Keiichi e Belldandy crescere di numero in numero, divertirsi con quelle pazze scatenate di Compiler e Assembler, fingere che i personaggi di carta che popolano **Kappa Magazine** siano veri e propri amici che si confidano con noi e, a volte, ci suggeriscono cosa fare in certe situazioni critiche. Noi Kappa boys siamo gli ammiragli di questa nave fantastica, e non dovremmo permetterci il lusso di disincantare chi ci segue con tanto affetto per evadere dalla realtà: in certi casi, però, non possiamo esimerci dal guardarci attorno. I segnali captati negli ultimi mesi ci preoccupano molto. La coscienza storica è andata evidentemente perduta, almeno a giudicare da certe recenti scelte diplomatiche che non tengono minimamente in considerazione alcuni drammi del passato. Il 6 e il 9 agosto di quest'anno si sono celebrati due anniversari di morte e distruzione: cinquant'anni fa Hiroshima e Nagasaki venivano scelte come obiettivo del primo attacco nucleare della storia. Gli esiti, ci auguriamo, dovreste conoscerli tutti. Il bollettino di guerra di Nagasaki è un pugno allo stomaco anche per chi, come noi, non ha vissuto gli orrori di una Guerra Mondiale, ma quello di Hiroshima è di una violenza ancor più inaudita: duecentomila persone hanno perso la vita al momento dell'esplosione e tantissime altre sono morte in maniera atroce, consumate dalle radiazioni. L'atomica non si è accontentata di uccidere, poiché in lei è presente anche il potere di distruggere tutto ciò che incontra: i superstiti del massacro hanno impiegato ben cinque anni a ricostruire la cittadina, ma il ricordo dell'esplosione si è insinuato in maniera indelebile nella mente dell'intera popolazione giapponese. E' passato ormai mezzo secolo, e se il Giappone celebra con tristezza l'anniversario, l'Occidente risponde con incosciente spavalderia. Il tempo sembra aver cancellato ogni traccia di quell'orrore, e la Francia è già pronta a giocare la carta del nucleare arrogandosi un ruolo che non le compete, quello di 'scudo dell'Europa'. I test atomici di Mururoa voluti da Jacques Chirac ci riportano a quella prima bomba sperimentale fatta esplodere ad Alamogordo, negli Usa, un mese prima dell'attacco a Hiroshima e Nagasaki. La *grandeur* francese potrebbe condurci nuovamente per una strada che non vogliamo percorrere: in un Paese nazionalista come la Francia, il Presidente della Repubblica ha un enorme potere, e Chirac se ne serve per mettere a repentaglio la nostra vita. Esattamente un anno fa parlavamo su queste pagine degli spettri della xenofobia e dell'antisemitismo, tornati ad affacciarsi in un'Europa sempre più intollerante, e da allora la situazione è addirittura peggiorata: quando il rispetto alla vita viene meno non si può più parlare di filosofia dei valori, né di principi morali comuni. E dalla violenza nasce altra violenza, dagli esperimenti nucleari le rivendicazioni terroristiche, la vita si trasforma in lotta per la sopravvivenza e non crediamo che alla nostra generazione interessi limitarsi a sopravvivere. Non è facile guardare il mondo che ci circonda e trovarlo così arido e meschino ed è penoso rendersi conto di come sia imprevedibile il destino di ognuno di noi. Quando la morte ti sfiora, poi, ti rendi poi conto che le risoluzioni armate e l'istinto omicida di un folle non sono altro che la dimostrazione di una profonda stupidità.
Quanto è successo a Sara, nostra compagna di viaggio e insostituibile collaboratrice della sede di Perugia, ci ricorda che è già fin troppo facile andarsene da questo mondo senza voler addirittura accelerare i tempi. Faremmo meglio a imparare una volta per tutte che il valore di ogni singola vita va bene al di sopra di qualsiasi dimostrazione, anche se gli scopi dichiarati possono essere pacifici.
Questo numero di **Kappa** è dedicato a Sara, perché vogliamo ricordarcela allegra e piena di brio come quando era fra noi.

Andrea, Massimiliano, Andrea, Barbara

«L'ottimista proclama che viviamo nel migliore dei mondi possibili. Il pessimista teme che sia vero.»
J. Cabell

ISSHUKU IPPAN

HA!

HO!

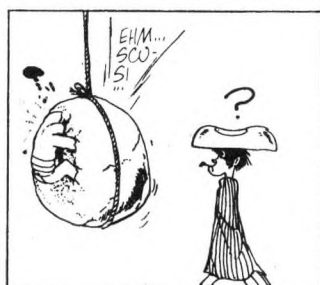
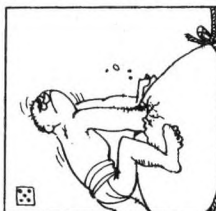
YAH!

RI-YAH!

HA!

HAAA!

EHM... SCU-SI

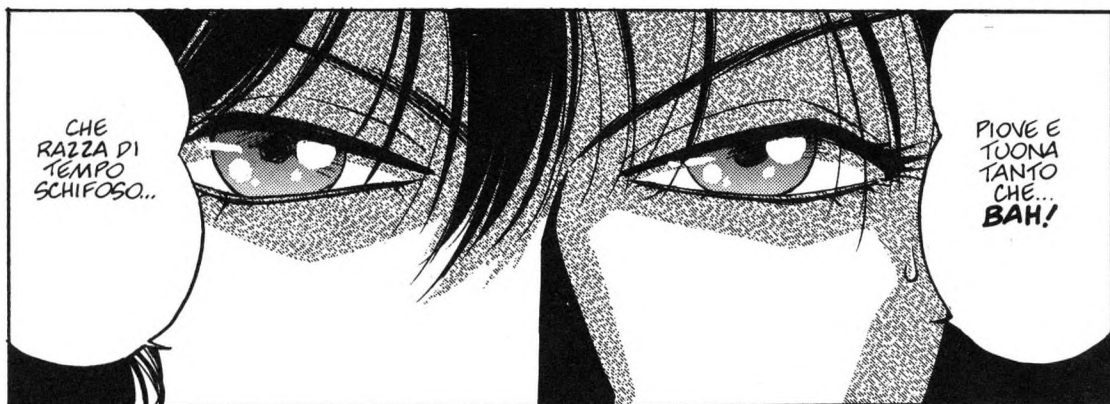
?

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

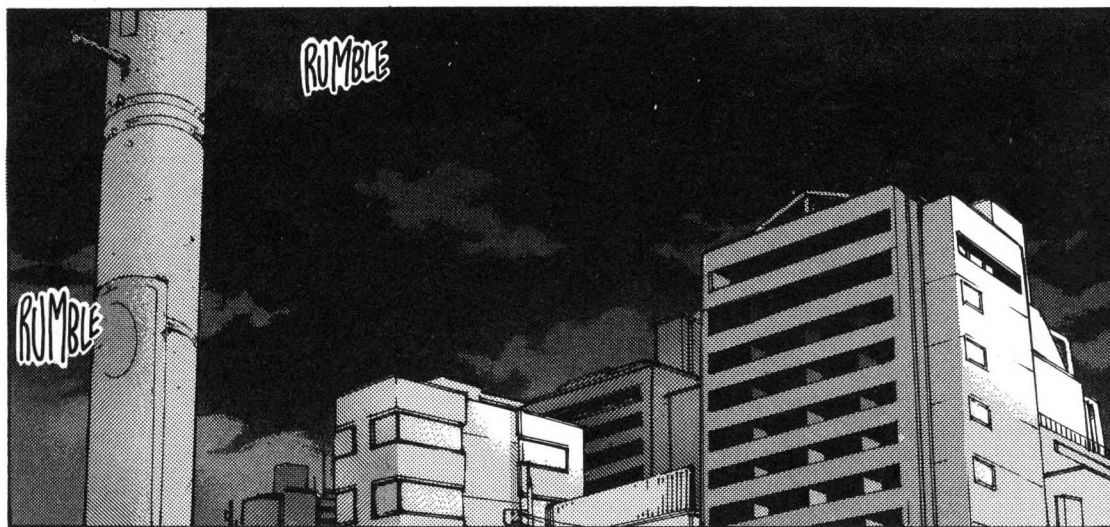
ISSHUKU IPPAN

?!

POING POING

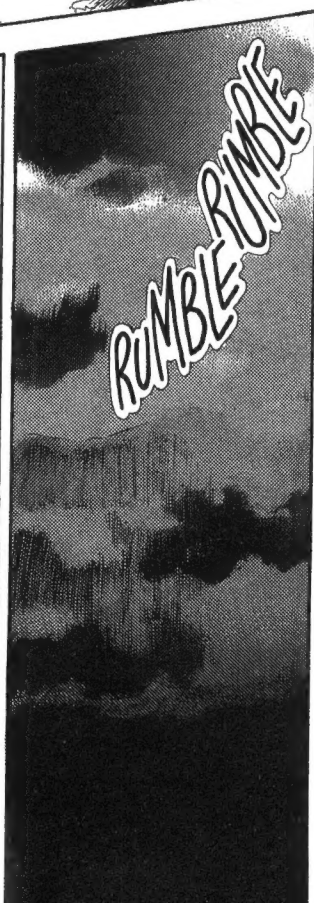
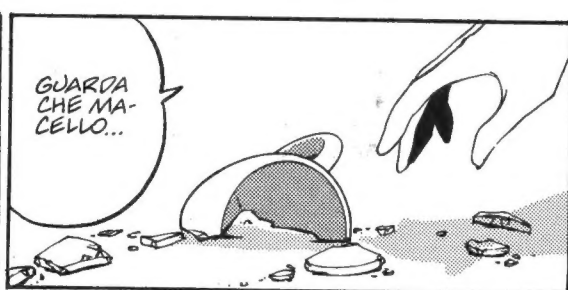
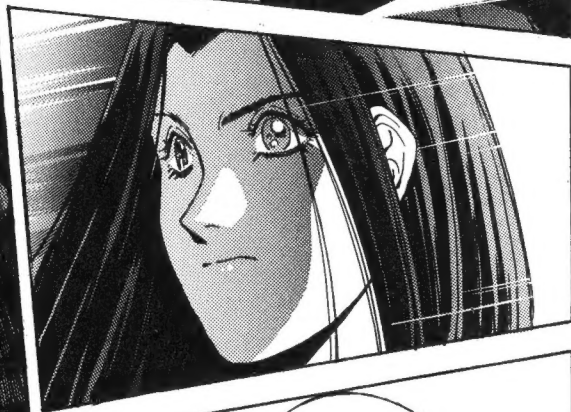
CHI ROMPE ?!

PLASMA! PLASMA!
3
RRUMBLE
RUMBLE

CHE RAZZA DI TEMPO SCHIFOSO...
PIOVE E TUONA TANTO CHE... **BAH!**

CHE TI PRENDE COSÌ ALL'IMPROVVISO, COMPILER?
STAI BORBOTTANDO COME UNA TEIERA IN EBOLLIZIONE!
GRUMBLE GRUMBLE GRUMBLE

RUMBLE
RUMBLE

INSOMMA... NON PERCEPISCI QUESTA SENSAZIONE **SGRADEVOLE**, ASSEMBLER?! NON TI SENTI COME SE...
MA CHE DICO?! NON PUOI PERCEPIRE CERTE COSE... TU NON SEI PIÙ UNA **ROUTINE**!

GUARDA CHE MACELLO...
ACCIDENTI!
CRASH
MA COSA... ?!
...COSA DIAVOLO E' QUESTA STRANA SENSAZIONE?!
RUMBLE RUMBLE
HO COME L'IMPRESSIONE CHE ACCADRA' QUALCOSA...
E' LA PRIMA VOLTA CHE PROVO QUALCOSA DI TANTO SGRADEVOLE...

KRACKLE
AH!
ZZZZZZ
COS...

COSA DIAVOLO STA SUCCEDENDO ?!
TAP TAP TAP
SIAMO STATI COLPITI DA UN FULMINE!
TAP TAP TAP

MA CHE...
FLUP

STA' INDIETRO, NACHI!
COMPILER!

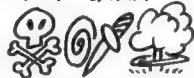
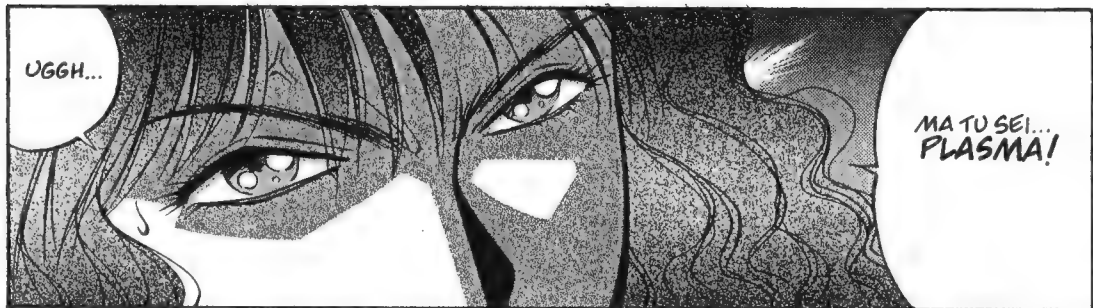
PARE CHE SIA ARRIVATO UN NUOVO OSPITE...

FSSSSSSHH

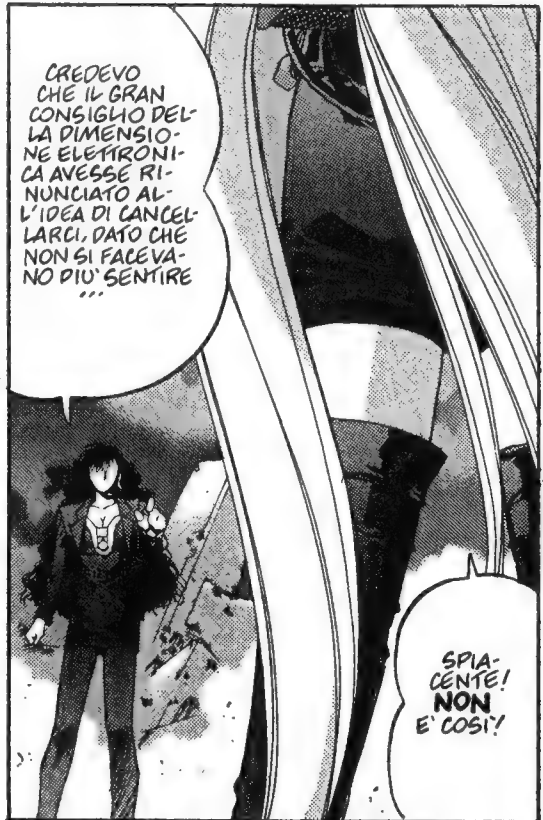
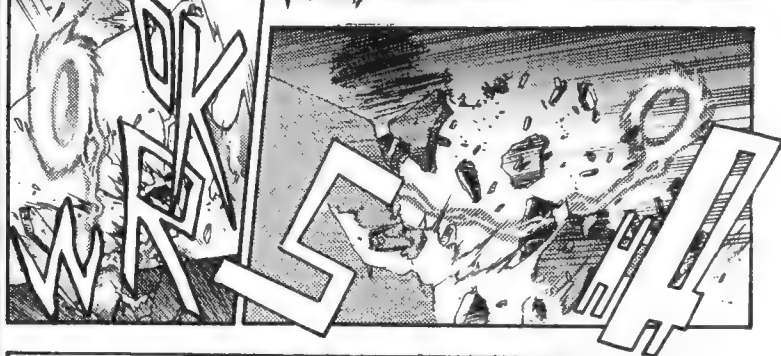
CRACKLE
CRACKLE
CRACKLE
CRACKLE
R
R

CRACKLE
CRACKLE
CRACKLE
RR

CRACKLE

FELICE DI RITROVARTI IN PIENA SALUTE, MIA CARA ☠🌀🗡💥 DI UNA COMPILER...

MA TU SEI... PLASMA!
UGGH...

CREDEVO CHE IL GRAN CONSIGLIO DELLA DIMENSIONE ELETTRONICA AVESSE RINUNCIATO ALL'IDEA DI CANCELLARCI, DATO CHE NON SI FACEVANO PIU' SENTIRE ...
SPIACENTE! NON E' COSI'!

TACI, SCEMO!
MA TU... LA CONOSCI, COMPILER? VOGLIO DIRE... NON E' NIENTE MALE!

E' UN GENIO TATTICO IMBATTIBILE... TUTTO CIO' CHE ESCE DALLA SUA TESTA E' TAGLIENTE COME UN RASOIO!
E' PLASMA, LA PRINCIPESSA DELLA DIMENSIONE ELETTRONICA... LA PIU' SPIETATA E POTENTE DELLE ROUTINE...

FLAP
OTTIMA IDEA!
ZACK
ZACK
ARGH!
STAVO PARLANDO DI PENSIERI... NON DI CAPELLI!
PORCA MISERIA! TI SEI TELEPORTATA VIA DA SOLA!
POTEVI PORTARMI CON TE, NO?!
MMM...
TU CONOSCI BENE I MIEI TERRIBILI POTERI, VERO, COMPILER?
IL MIO PLASMA RIESCE A PARALIZZARE LE FUNZIONI DI QUALSIASI ROUTINE! SEI PRONTA?!

* ASSEMBLER ERA UNA ROUTINE SPECIALIZZATA IN CREAZIONI, E HA GIA' RICOSTRUITO PIU' DI UNA VOLTA CASA IGARASHI... KB.

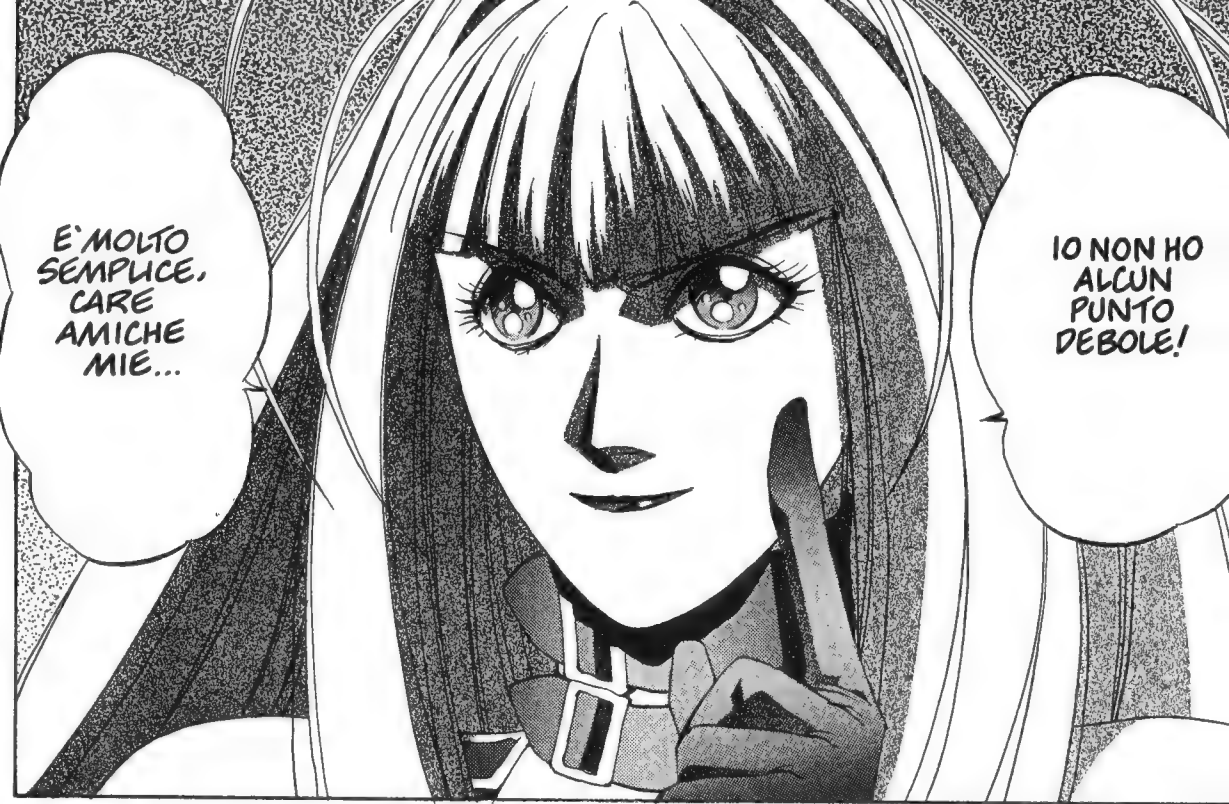
TAP
THUMP
ACCIDENTI! L'AVEVO DIMENTICATO!
AH!

STUMP
PORC...!

E QUESTA SAREBBE LA FAMOSA COMPILER CHE HA CREATO TANTI PROBLEMI AL GRAN CONSIGLIO? AH AH AH!
CHE VERGOGNA!
Cosa diavolo stai facendo, Compiler nera?
SMETTILA DI GRIDARE ALL'INTERNO DELLA MIA MENTE!
HAI PERSO!
PLASMA GORDON!
SLASH

SPL
UERGH!
SH
STAI BENE, COMPILER?!
INTERPRETER...
DA QUANDO HAI DECISO DI DIVENTARE UN POMPIERE?!
APPROFITTA DI QUESTO MOMENTO PER IMMOBILIZZARE PLASMA...
NON CAPISCO... DI QUALE MOMENTO DOVREBBE APPROFITTARE?
GRUNT
AAAH!
MA... QUALSIASI ROUTINE DOVREBBE ANDARE IN CORTOCIRCUITO A CONTATTO CON L'ACQUA!
COM'È POSSIBILE CHE NON LE SIA SUCCESSO NULLA?!
È UN PIACERE RIVEDERE ANCHE TE DOPO TANTO TEMPO, INTERPRETER!

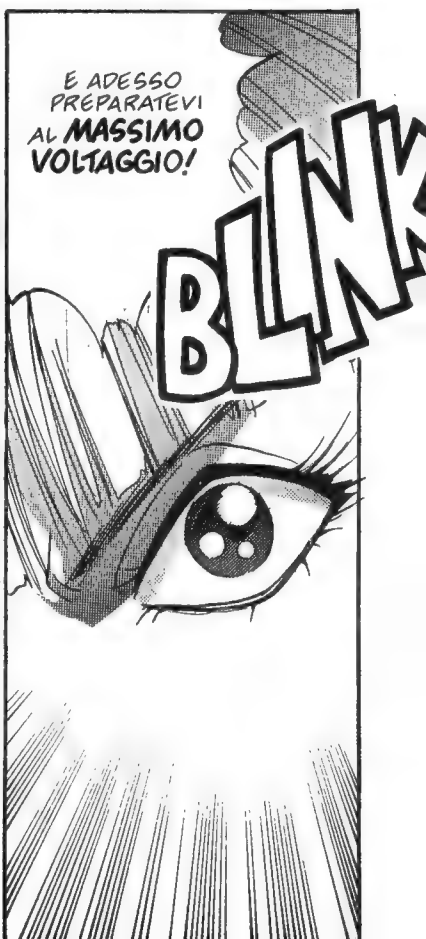
E' MOLTO SEMPLICE, CARE AMICHE MIE...

IO NON HO ALCUN PUNTO DEBOLE!

SARETE RIDOTTE IN CENERE DALLA MIA SCARICA ELETTRICA DA SEICENTO MILIONI DI VOLT!
HO HO HO HO
ZAP
FLIP
POING
TUONO SPAZIALE!

AARGH!

KRABOM

AH AH AH! E' DIVERTENTE COME FRIGGERE DEI **GAMBERETTI!**

HO VINTO SENZA NESSUNA DIFFICOLTA'!

E ADESSO PREPARATEVI AL **MASSIMO VOLTAGGIO!**

BLINK

RIESCI A SCAGLIARE ENERGIA ELETTRICA AD ALTISSIMA TENSIONE CARICANDOLA PRIMA SU TE STESSA... IN UN MODO O NELL'ALTRO HAI BISOGNO DI SCARICARE QUELLA IN ECCESSO!

MI SONO CHIESTO COME FACESSI, E LA RISPOSTA MI E' BALZATA SUBITO AGLI OCCHI... I TUOI CAPELLI SONO TANTO LUNGHI CHE TOCCANO SEMPRE TERRA! DICO BENE?!

DAAN

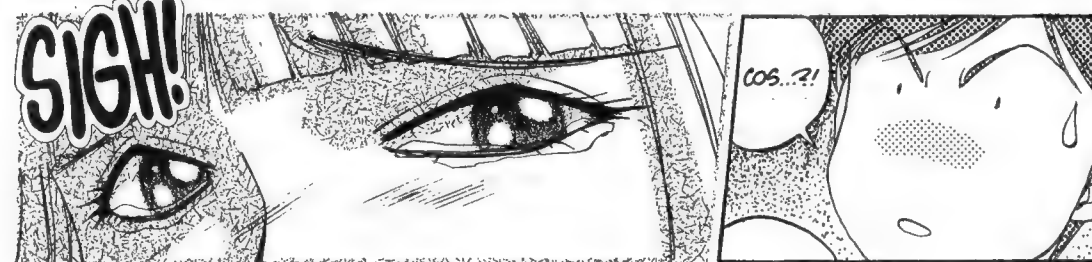
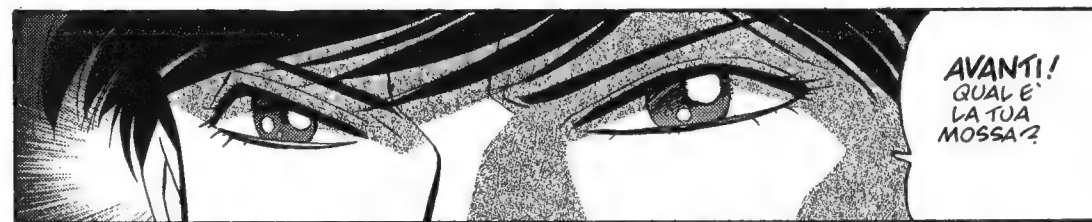
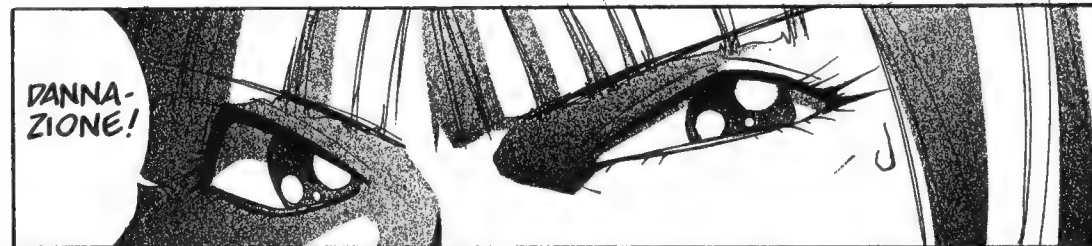
M-MA... MA... IO... NON... ECCO... CIOE'...

SENZA LA MESSA A TERRA, RISCHI DI RESTARE FULMINATA ESATTAMENTE COME NOI!
AVANTI... PROVACI, SE HAI IL CORAGGIO!
UGH...
NGRR...

WHOOM
UN LAMPO DI GENIO PROVVIDENZIALE, NACHI...
SEI UN GRAN FICO, NACHI...
...TRANNE QUANDO TE NE VAI IN GIRO CON QUEL COSO AI QUATTRO VENTI...

DANNAZIONE!

AVANTI! QUAL È LA TUA MOSSA?

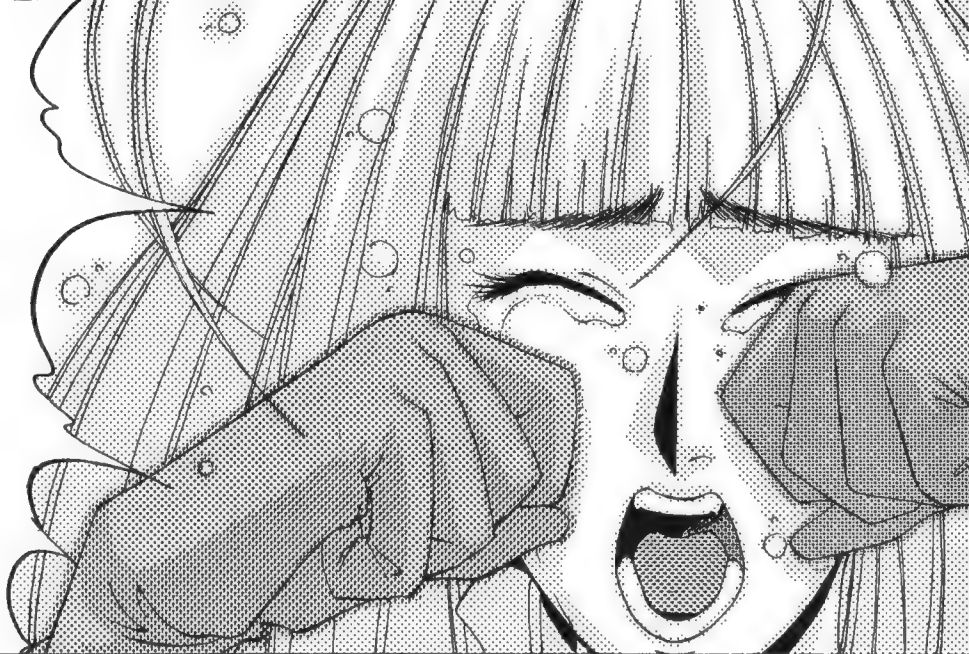
SIGH!
COS..?!

BOOOO-HOOOO!
QUESTO SIGNORE MI STA MALTRATTANDO! MI DICE DELLE COSE BRUTTE ED E' TUTTO NUDO!

MA CHE... STA PIANGENDO?!
UN MOMENTO, COMPILER! COSA DIAVOLO STA SUCCEDENDO QUI?!
L'HAI FATTA PIANGERE! COSA FARAI ORA?!
QUANDO INIZIA A PIANGERE, PLASMA DIVENTA VERAMENTE INTRATTABILE!

BOO-HOOO-HOOO!
FLOP
BRUTTO-CATTIVO, BRUTTO-CATTIVO, BRUTTO-CATTIVO!

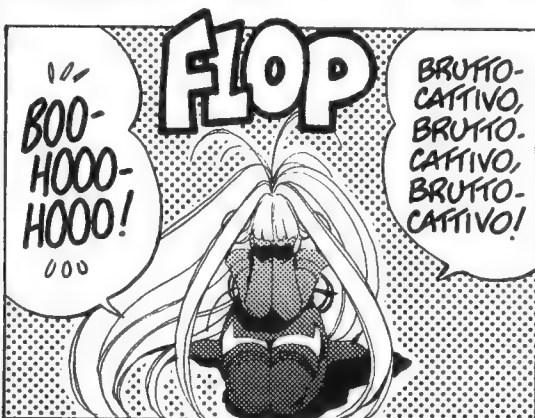
E' PER QUESTO CHE E' CONSIDERATA LA PEGGIORE TRA LE ROUTINE...
E ALLO STESSO TEMPO E' ANCHE LA PIU' POTENTE, VISTO CHE E' VERAMENTE INTRATTABILE...

CO... COSA VORRESTE DIRE?!
MANIACO NUDO
MOLESTA RAGAZZA!
EHI! NON SONO UN DELINQUENTE! MI CONOSCETE, NO?!

AH-EHM...
UEEÈ! UEEÈ!
BZZZT

BOOOO-HOOOO!

MA CHE... STA PIANGENDO?!
UN MOMENTO, COMPILER! COSA DIAVOLO STA SUCCEDENDO QUI?!

L'HAI FATTA PIANGERE! COSA FARAI ORA?!
QUANDO INIZIA A PIANGERE, PLASMA DIVENTA VERAMENTE INTRATTABILE!

BOO-HOOO-HOOO!
FLOP
BRUTTO-CATTIVO, BRUTTO-CATTIVO, BRUTTO-CATTIVO!

E' PER QUESTO CHE E' CONSIDERATA LA PEGGIORE TRA LE ROUTINE...
E ALLO STESSO TEMPO E' ANCHE LA PIU' POTENTE, VISTO CHE E' VERAMENTE INTRATTABILE...

QUESTO SIGNORE MI STA MALTRATTANDO! MI DICE DELLE COSE BRUTTE ED È TUTTO NUDO!

CO... COSA VORRESTE DIRE?!

MANIACO NUDO

MOLESTA RAGAZZA!

EHI! NON SONO UN DELINQUENTE! MI CONOSCETE, NO?!

DAN

COSA... COSA SUCCEDE ADESSO?!
UEEEÈ! UEEÈ!
UEEÈ! UEEÈ!
CRAKLE
CRAKLE

MA E'... E' DIVENTATA UNA BAMBINA!
UEEEEE!

LA SUA SOLITA TATTICA... METAMORFOSI IN DUE STATI!
GIÀ!

ORA NON TI RESTA ALTRO CHE CONSOLARLA... OPPURE CERCARE DI FARTELA AMICA COMPRANDOLE UN GIOCATTOLO O UN DOLCE!
SE TU LA FACESSI ARRABBIARE ULTERIORMENTE NELLA VERSIONE BAMBINA, SAREBBERO GUAI SERI!
EHI! EHI! DOVE ANDATE?! EHI!

UH-OH!

NACHI! MA CHE DIAVOLO STAI FACENDO TUTTO NUDO?! GUARDA CHE ROBA! HAI FATTO PIANGERE UNA BAMBINA!
UEEEEE UEEEEE
TOSHI... FRATELLO MIO... NON E' COME PENSI TU... POSSO SPIEGARE TUTTO!

HO DECISO! QUESTO RAGAZZO DIVENTERÀ MIO MARITO!
PAT
CO-CO-COSA?!

TU SEI MIO... ORMAI E' STATO DECISO COSI'!
CHOMP
OCCAVOLI!!
IO NON SONO AFFATTO UNA BAMBINA, COCCO... E' CHE MI DISEGNANO COSI'...
CO-CO-CO...?!

NON POSSO PERMETTERE UNA COSA DEL GENERE!

OH! CHISSÀ CHI CREDEVO CHE FOSSE... DA QUANTO TEMPO, ASSEMBLER?

TOSHI HA **PROMESSO** DI SPOSARE UNA DONNA IN FUTURO... E SI DÀ IL CASO CHE **QUELLA DONNA SIA PROPRIO IO!**

MA DAVVERO? POCO MALE... VORRÀ DIRE CHE MI TRASFERIRÒ IN QUESTO MONDO...

...E VIVRÒ **ANCH'IO** CON LUI!

BIAS & DIRECTORY 4

№ 204
BIAS &
DIRECTORY
12
9
3
6
MMGH...
RONF
RONF
ZZZZZ

WHO
MA!
NO!
MMM...
ROONF

MANCANO DIECI MINUTI ALLE SETTE DI SERA... HO DORMITO DI NUOVO FINO A TARDI...

IL LAVORO OCCASIONALE DI IERI E' STATO DAVVERO MOLTO DURO...

KRAAA
KRAA
KRAA

OH, BE'... DOMANI E' UN GIORNO FESTIVO, E NON SI LAVORA...
POTREI RESTARE A DORMIRE ANCORA PER UN PO'...

MA...

MALEDIZIONE!

DOMANI E' UN GIORNO FESTIVO E NON SI LAVORA?! SIGNIFICA CHE LA BANCA SARA' CHIUSA!

* CIRCA 2000 LIRE_ KB.

HANF
HANF
HANF
HANF
HANF
HANF
MMM...
OH! MA QUELLO È...
TAP TAP
TAP TAP
BIAS?! È RIMASTO IN QUESTO MONDO?!

BANCA

18:58
PANT
PANT
PANT
MANCA-
NO SOLO
DUE MI-
NUTI!

SLAM
OH,
NO!
AAAH!

IN QUESTA
SITUAZIONE...
E' TUTTO
INUTILE...
SIGH... ANCHE
RESTANDO
IN FILA...

18:59

MANCA SOLTANTO UN MINUTO! MUOVETEVI!
TU-TUM TU-TUM TU-TUM TU-TUM TU-TUM TU-TUM TU-TUM
E ADESSO?!

PRIMA DI ME CE NE SONO ALTRI DUE...

SBRIGATEVI, MALEDETTI!

AH AH AH!
BIIP
OH, MA GUARDA... OH OH OH... SONO SEMPRE IMPACCIATA CON LE MACCHINETTE ELETTRONICHE...

ALLORA NON DOVRESTI USARE IL BANCOMAT, BRUTTA CICCIONA!

POO-POM POO-POM POO-POM POM-POM-POM-POM-POM
ARGH!

MA CHE CAVOLO...?! È LA MUSICA DELLO SQUALO!

PANT

PANT

ECCOMI! FINALMENTE TOCCA A ME!

CHIUSO

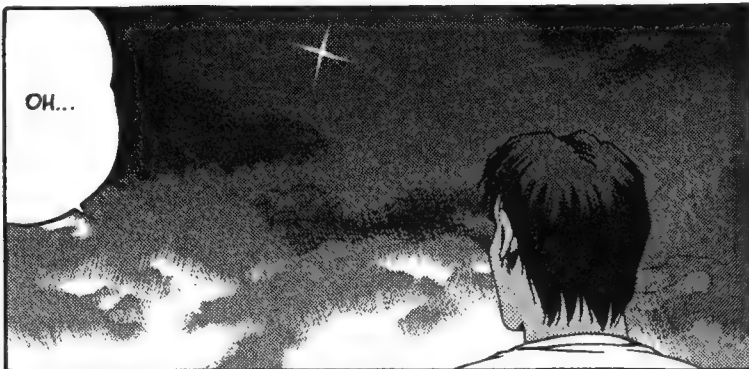
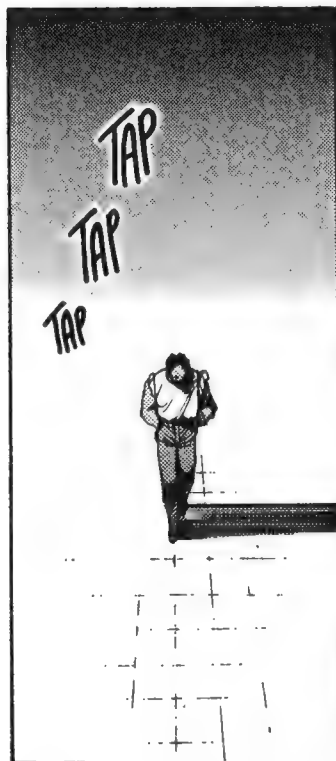
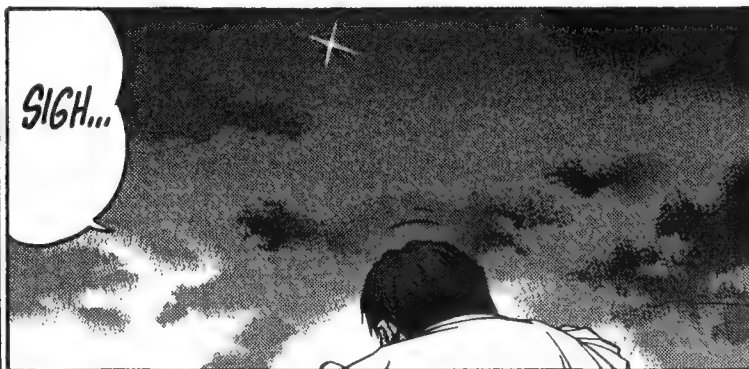
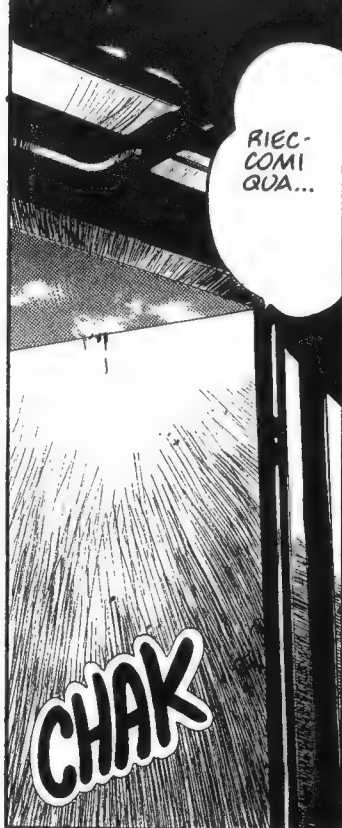
PLINK

OH, NO! MA PERCHÈ?!

NON È POSSIBILE!

BRUTTA SCHIFOSA DI UNA MACCHINETTA INFIDA E TRADITRICE!
THUMP
SKTHUD
STHUD
STHUMP
STHUMP

SIGNORE! COSA DIAVOLO FA?! SI CALMI!
ARGH! LASCIAMI! LASCIAMI!

FAMMI RITIRARE I MIEI SOLDI!
CRASH

TAP
TAP
TAP

OH...

SIGH...

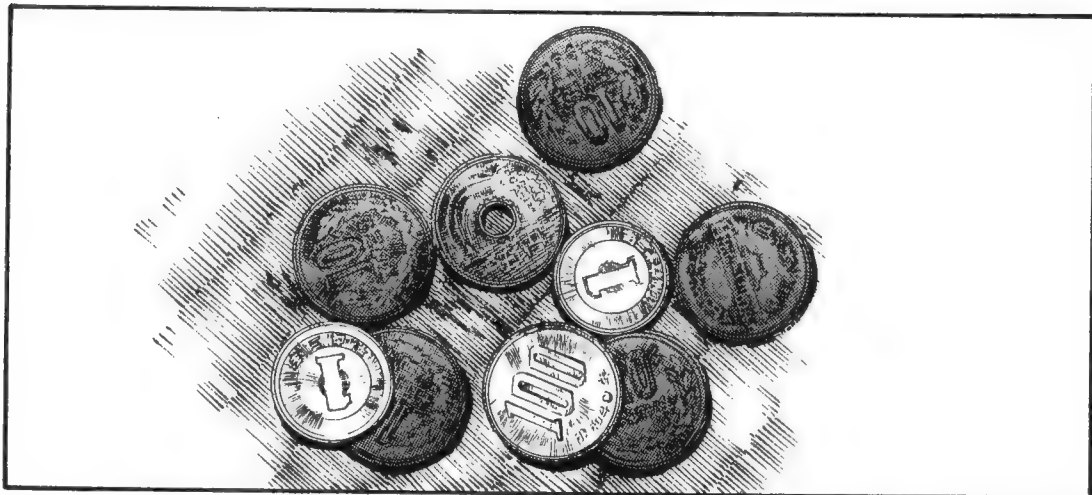
RIEC-COMI QUA...
CHAK

MA GUARDA TE...
ROONF

E SVEGLIATI, STUPIDO GORILLA!
THUMP
THUMP
THUMP
AHIO!

MA CHE DIAVOLO FAI, BIAS?!
EHI! NON CI AVEVO PENSATO,MA... FORSE LUI HA DEI SOLDI!
GLUP

DIMMI UN PO', DIRECTORY... QUANTI SOLDI HAI CON TE?

* MENO DI MILLE LIRE! KB.

*I **CUP RAMEN** SONO TAGLIOLINI IN TAZZA A CUI BASTA AGGIUNGERE ACQUA BOLLENTE. GLI **ONIGIRI** SONO POLPETTE DI RISO CHE SI POSSONO FARCIRE CON CARNE, PESCE O SALSE VARIE. KB. SLURP!

CHE NE DICI... POTREMMO COMPRARE UNA STECCA DI CIOCCOLATO E FARCELA DURARE UN GIORNO E MEZZO...
MANGIARE UNA TAVOLETTA DI CIOCCOLATO POCO ALLA VOLTA?!

FACCIAMO IL PUNTO DELLA SITUAZIONE...

SIAMO RIUSCITI A COMPRARE DUE BUSTE DI RAMEN SEMPLICI...
STASERA NE MANGEREMO UNA DIVIDENDOLA IN DUE!

IMPOSSIBILE!
ALLORA CHE NE DICI DI DORMIRE PER TUTTO IL FINE SETTIMANA PER NON CONSUMARE ENERGIE?

ALLORA METTO L'ACQUA A BOLLIRE...
GRAZIE, DIRECTORY...

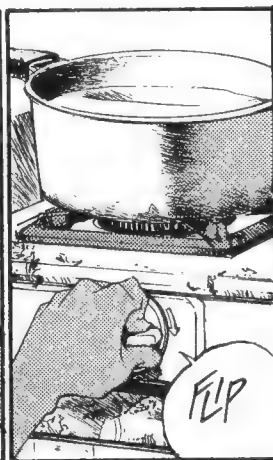
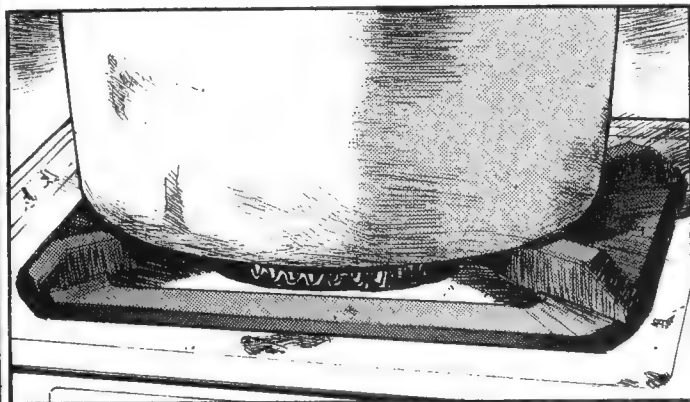
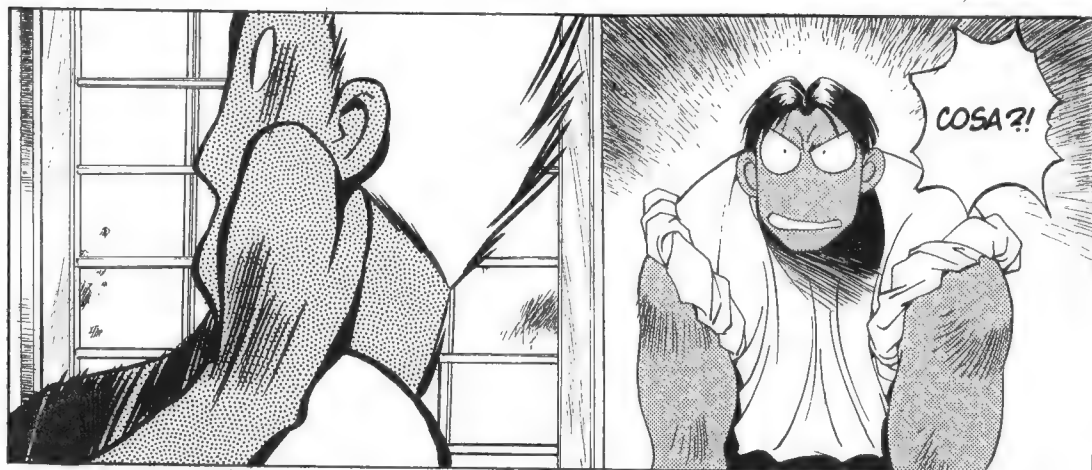
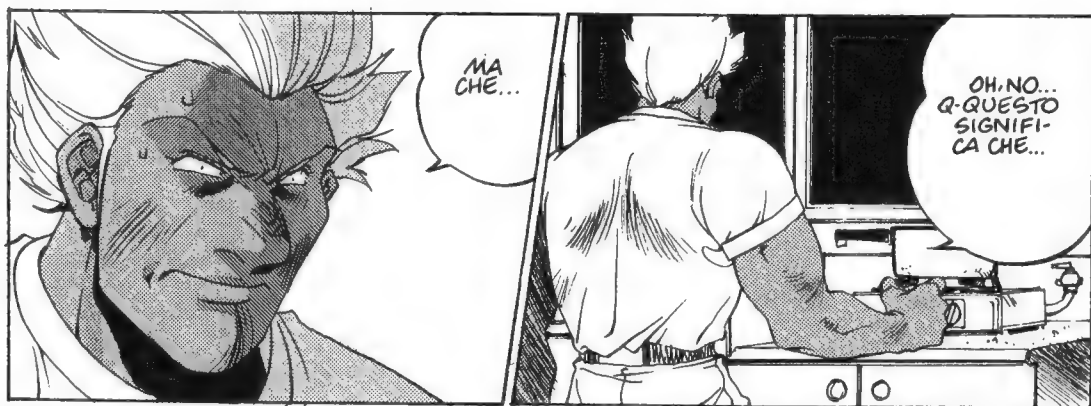
FLIP

NO... NON CI RESTA CHE COMPRARE DEI RAMEN SIGH DA CUCINARE...

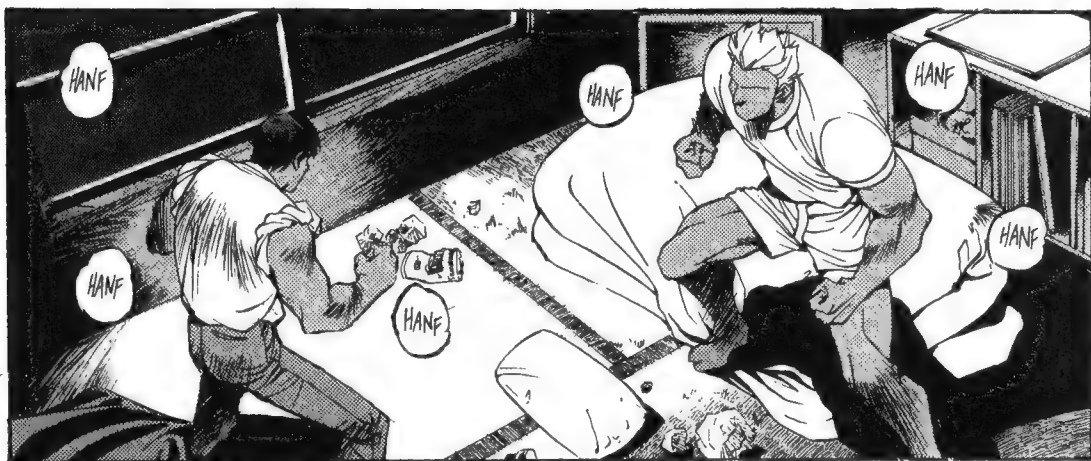
MA CHE...

OH, NO... Q-QUESTO SIGNIFICA CHE...

AAAH!

CI HANNO TAGLIATO IL GAS!

E ADESSO CHE NE FACCIAMO DI QUESTI?
COSA CE NE FACCIAMO? HAH!

TU NON TI SEI NEMMENO ALZATO DAL LETTO! E POI AVREMMO DOVUTO BOLLIRE DELL'ACQUA COMUNQUE!
YAAAAAH
AAAAARRRGGH
EHI! GUARDA CHE E' COLPA TUA SE NON SEI RIUSCITO A PRELEVARE I SOLDI!
NON HAI MAI DETTO UNA COSA DEL GENERE! MALEDETTO!
E' PER QUESTO CHE TI AVEVO DETTO DI COMPRARE DEI CUP RAMEN! UN GOCCIO D'ACQUA BOLLENTE, ED ERANO PRONTI!

HANF
HANF
HANF
HANF
HANF
HANF

SÌ, HAI RAGIONE...
SMETTIAMOLA! SE CI STANCHIAMO, FINIREMO CON L'AVERE PIU' FAME...

MA CERTO! DIRECTORY, **C'È** UN METODO PER POTER MANGIARE LO STESSO QUESTI RAMEN! SONO DAVVERO UN **GENIO!**

E COME FACCIAMO?!

PRIMA DI TUTTO BISOGNA **FRANTUMARE** LA PASTA **SENZA** APRIRE LA CONFEZIONE...

KROCK

KROCK

MMM...

...POI BASTERÀ AGGIUNGERE DEL BRODO DISIDRATATO NELLA BUSTA...

MMH...

...DOPODICHÈ LA SI CHIUDE E SI **SHAKERA** UN BEL PO'!

KROCK

STRUSH

CROK

PERBACCO!

ED ECCO PRONTO UN DELIZIOSO **SNACK FREDDO D'EMERGENZA AL GUSTO DI RAMEN!**

CROCK

SCROCK

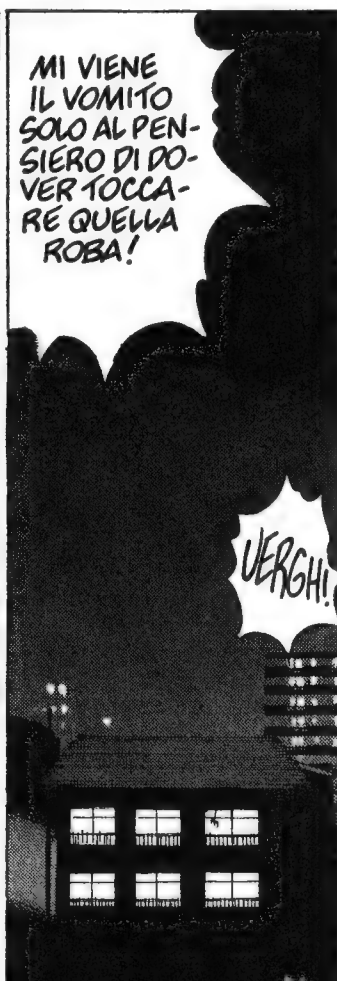
MUNCH

CRUNCH

CRICK

MUNCH

CRICK

MA CHE SCHIFO!

MI VIENE IL VOMITO SOLO AL PENSIERO DI DOVER TOCCARE QUELLA ROBA!

UERGH!

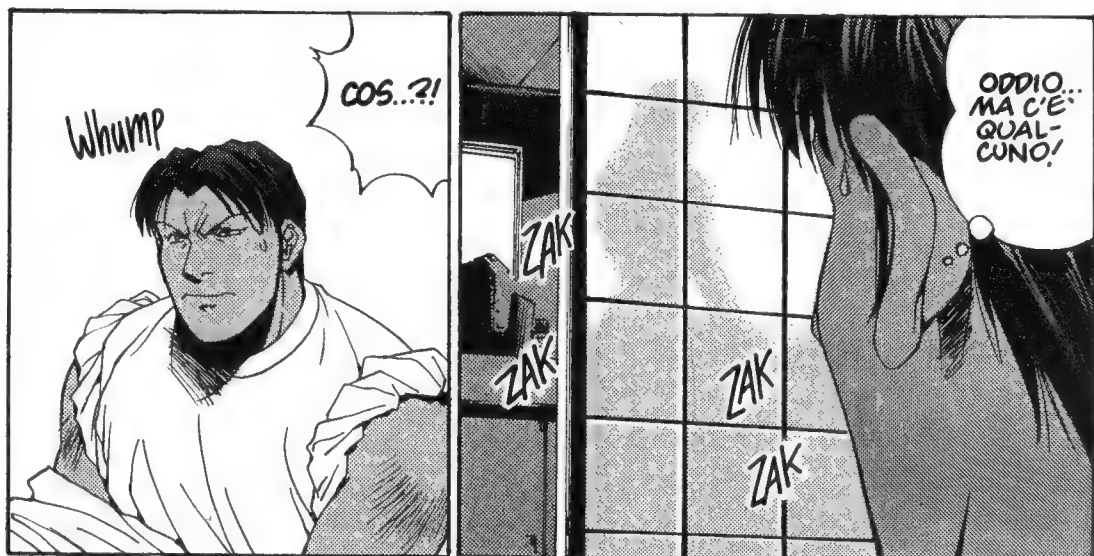
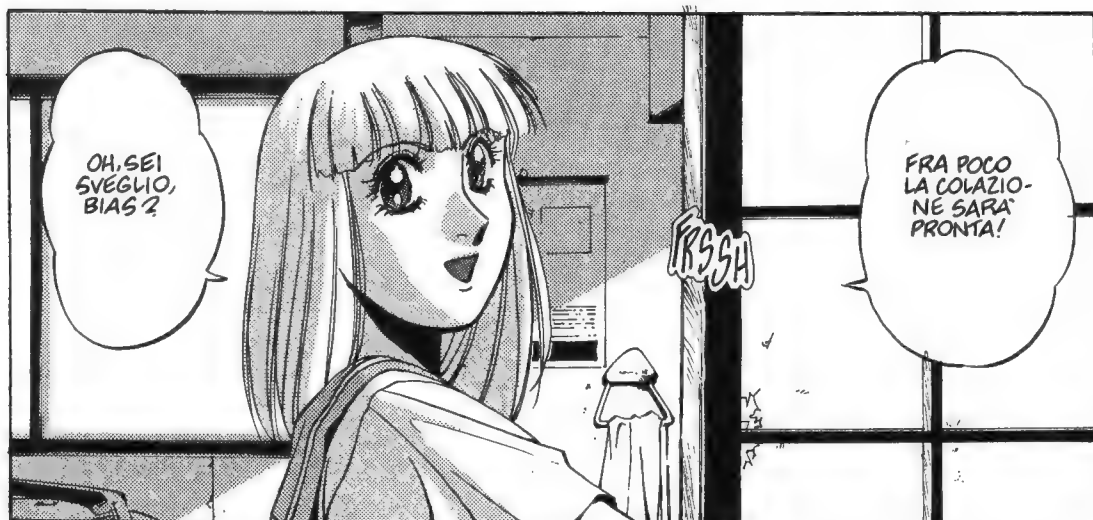
ADESSO BASTA!
CRASH
AHIO!

CIP CIP
CIP CIP

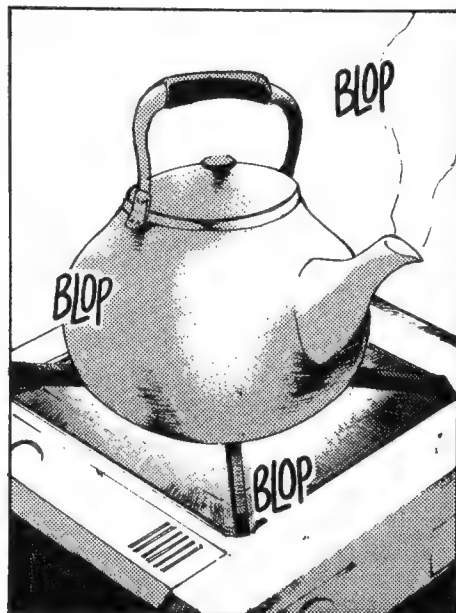
UH...
TAP TAP TAP

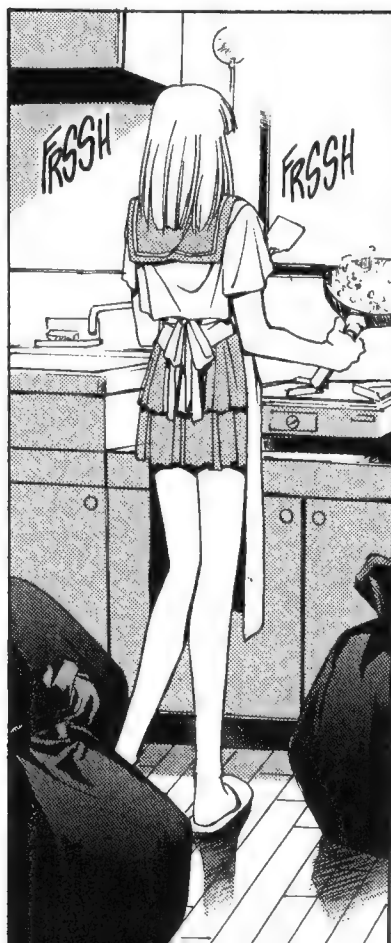
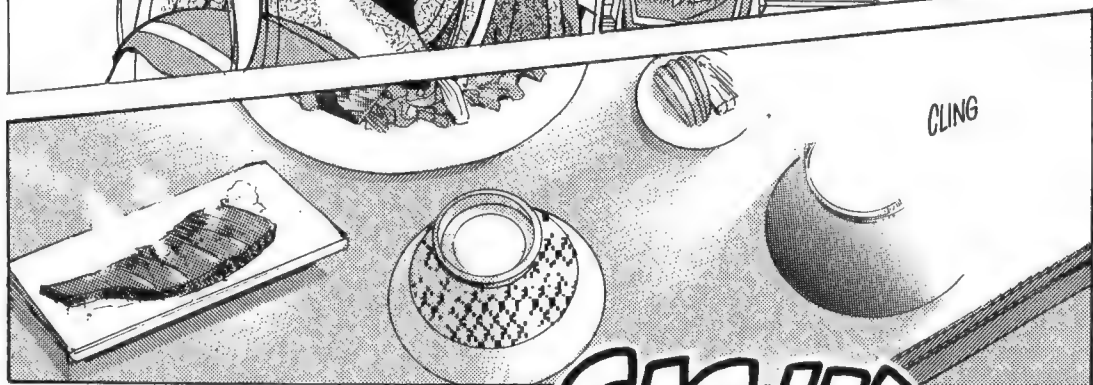
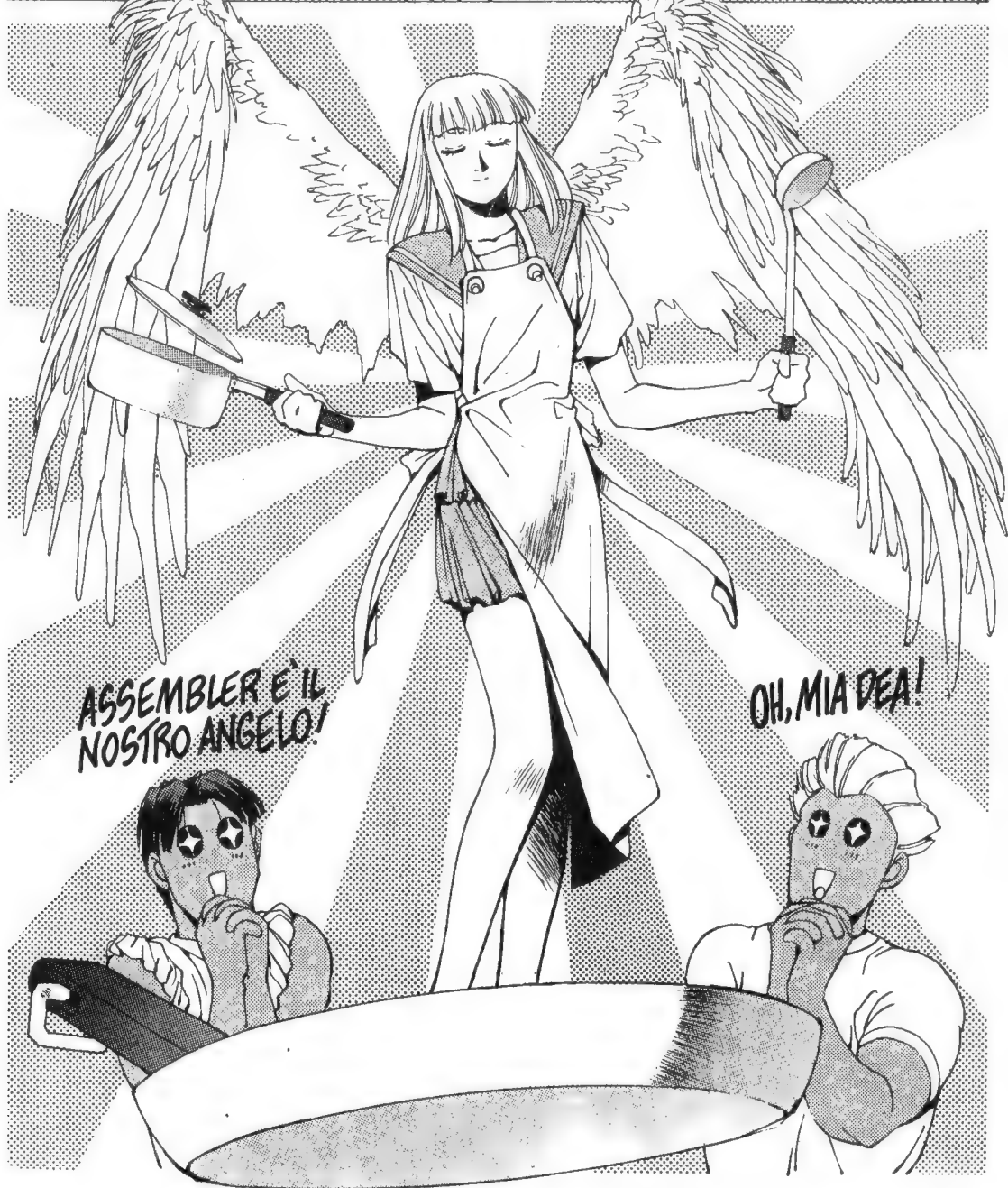
E' ASSURDO... SONO ESAURITO FINO A QUESTO PUNTO?
BLOP BLOP BLOP
MA... COSA SARA'... QUESTO BUON PROFUMO...?

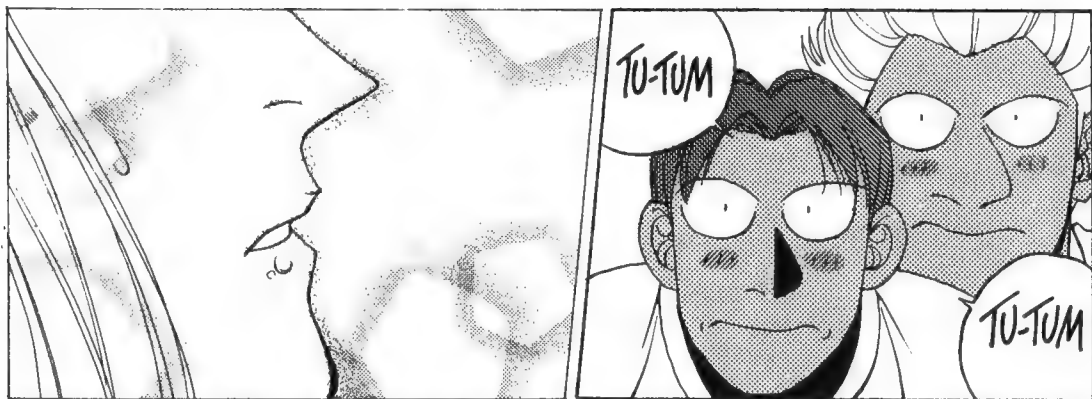
COS...?!
Whump

ODDIO... MA C'E' QUAL-CUNO!
ZAK
ZAK
ZAK
ZAK

FRA POCO LA COLAZIONE SARA' PRONTA!
FRSSH
OH, SEI SVEGLIO, BIAS?

MMH... COSA SUCCEDE, BIAS?
A-ASSEMBLER?!

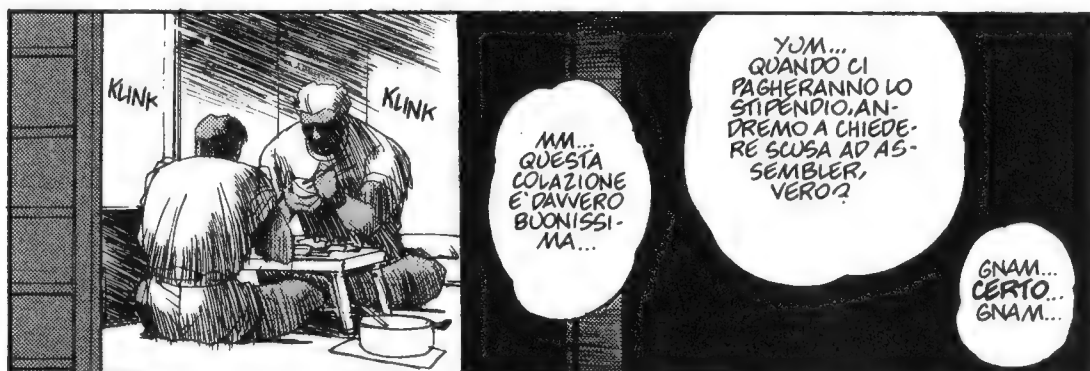
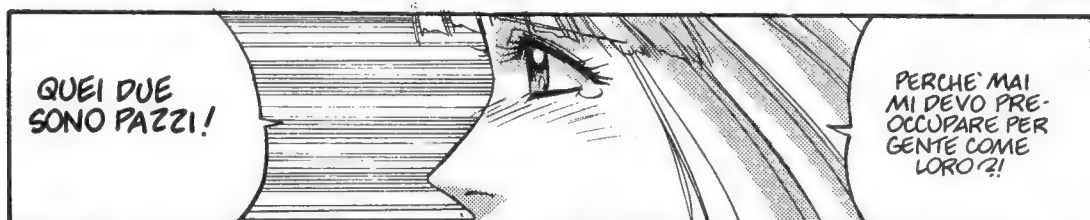
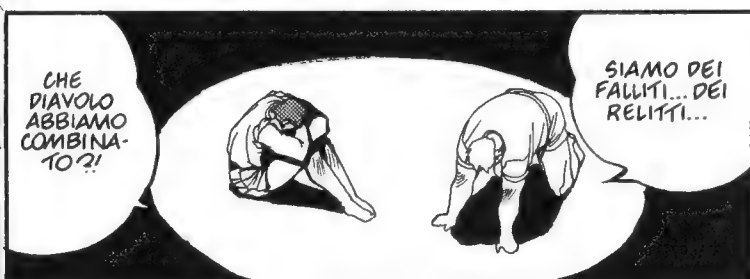
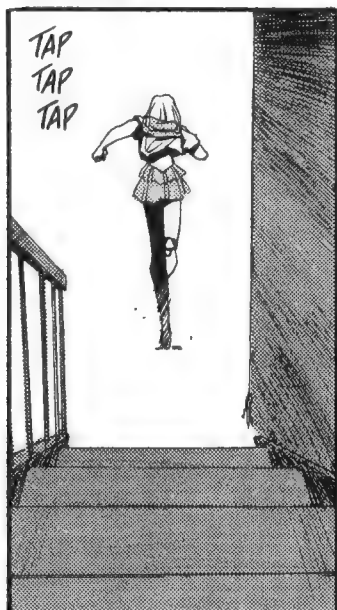
BLOP
BLOP
BLOP

VISTO CHE VI HANNO SOSPESO L'EROGAZIONE DEL GAS, HO PORTATO UN FORNELLO PORTATILE!
IERI NON HAI POTUTO RITIRARE I SOLDI IN BANCA, VERO? SONO VENUTA A VEDERE COME STAVATE...
ECCO...
MA...

SPERO DI NON AVERVI DISTURBATO...
NIENTE AFFATTO!
AH...
CLING
SIGH!
MI SENTO COME UN UCCELLINO ALLA FINE DI UN RIGIDO INVERNO...
OH, DIRECTORY... HO IL CUORE COLMO DI GIOIA...
FRSSH
FRSSH

OOOOOOHH
ASSEMBLER E' IL NOSTRO ANGELO!
OH, MIA DEA!

TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM

ECCO QUA! LA COLAZIONE E' PRONTA!

FLAP

UGH!

ASSEMBLER! NOI TI VOGLIA-MO TUTTA PER NOI!

ASSEMBLER OX- CONTINUA

K41-A
Egregi Kappa boys, sono gravi i motivi che mi spingono a scrivere questa lettera. Ma prima di leggerla abbiate la cortesia di guardare la fotocopia che ho allegato.
*(Ndr: quello che segue è il testo della pubblicità di **Una firma per cambiare la TV dei ragazzi**, iniziativa curata da La Casa delle Arti e del Gioco. L'immagine mostra una bambina illuminata dalla 'spettrale' luce della TV, mentre alle sue spalle una creatura allucinante, metà robot, metà mostro, metà chissà cosa sta per aggredirla nell'ombra. Gli errori presenti fanno parte del testo originale, perciò abbiamo preferito lasciarli tutti)*
«Paola è lì con la tivù. Ecco tuo figlio in compagnia della tivù. Quale buona compagnia. Cartoni animati volgari o stupidamente violenti, cronaca trasbordante immagini scioccanti, intrattenimenti a contenuto zero e forma pessima: mentre lui guarda, e ascolta, la stupidità la violenza l'orrore gmi sono compagni, e costruiscono indiscriminatamente dentro di lui. Basta, facciamo qualcosa: noi genitori, insegnanti, cittadini responsabili. La Casa delle Arti e del Gioco, fondata dallo scrittore per ragazzi Mario Lodi e conosciuta per il suo impegno nel mondo dei ragazzi, sta raccogliendo le proposte di tutti e consensi affinché un'equipe di esperti dell'età evolutiva partecipi sempre all'elaborazione dei programmi della tivù per i ragazzi. Facciamo sentire anche la nostra voce.»
Ebbene, sappiate che, secondo me, questa pubblicità non è altro che l'ulteriore riprova del fatto che in Italia, nonostante la buona volontà nostra e vostra, potremo scordarci di vedere un soddisfacente numero di nuove produzioni animate giapponesi, almeno finché verranno trattate con l'ottica malata di quella manciata di deficienti che hanno il coraggio di definirsi 'benpensanti'. Ve lo giuro. Le affermazioni a dir poco farneticanti contenute in questa pubblicità mi hanno indignato oltre ogni limite, e ciò perché, da mangofilo e appassionato di cartoni animati quale sono, non ho mai visto alcun cartone animato contenente tracce di volgarità (ma quando mai?!), violenza (quando c'è, è a fin di bene, una punizione per i veri violenti delle storie), stupidità (se i cartoni giapponesi sono stupidi, figuriamoci programmi come *Beverly Hills*, che sono finti al 100%) e orrore (addirittura!). E poi finiamola una volta per tutte con la storiella che i cartoni incidono psicologicamente sulla psiche dei giovani! Lo vogliono capire che noi giovani non siamo delle amebe senza cervello e che riusciamo a distinguere la differenza tra la realtà e uno schermo televisivo?! Invece di prendersela con i cartoni giapponesi, se la facciano con i programmi in 'presa diretta', che sfruttano il dolore e la sofferenza della gente in difficoltà per fare salire l'audience! Quelli sì che sono programmi che non meritano d'esistere tanto sono ignobili! [...] Ciriciao a tutti quanti!

Roberto "Ken Hayabusa" Foieni

DISEGNO DEL MESE: CRISTIAN POSOCCO
L'AUTORE DEL MESE: JOJO

Invece di andare avanti, stiamo tornando indietro. Qual è il problema principale? Si teme ciò che non si conosce. Tutti noi siamo fondamentalmente terrorizzati dall'ignoto: è una paura ancestrale nata assieme al primo uomo che ha camminato su questo mondo. E tutto ciò che l'uomo ha temuto, l'uomo ha cercato di distruggere. Per questo motivo ci sono state guerre (anche 'religiose'!), centinaia di specie animali hanno rischiato l'estinzione, e intere oasi naturali sono state distrutte. Nel nostro caso, fortunatamente, la cosa è un po' più ristretta, ma risulta comunque fastidiosa. Questi 'genitori, insegnanti e cittadini responsabili' fanno di tutta l'erba un fascio e poi vi appiccano fuoco. Siamo d'accordo sul fatto che la TV ci propina un sacco d'immondizia, ma mi chiedo perché si debbano temere soltanto i programmi per ragazzi che sono intrisi di avventure e, pertanto, di continui scontri (anche fisici) tra i buoni e i cattivi. Io credo che questi signori, quando erano più giovani, abbiano seguito con passione le avventure di Zorro e di Tarzan e abbiano scalpitato assistendo alle prodezze dei pistoleri western. Non credo che per questo motivo abbiano iniziato a infilzare la gente con le spade, a lanciarsi dal quinto piano di un palazzo appesi a una liana, o a crivellare a colpi di pistola le impiegate degli sportelli pubblici.
Perché allora cercare di distruggere il mondo fantastico di un bambino? La cosa veramente importante consiste nel non scaricarlo davanti alla 'tele-baby-sitter' per 24 ore al giorno: finché la TV resta uno svago, credo che non possa creare alcun danno, ma se il tubo catodico continua a martellarti le rétine e il cervello di continuo, credo che anche il migliore dei programmi culturali finirebbe per rincretinire.
*Fortunatamente, la petizione **Una firma per cambiare la TV dei ragazzi** si riferisce anche a telegiornali, telefilm e film trasmessi a orari non consoni, e non solo ai cartoni giapponesi. Come ho sempre detto, ritengo che il tutto si potrebbe risolvere spostando ogni trasmissione all'orario giusto, e quindi cercando di smetterla di decidere che tutti i cartoni vadano alle 17:00, che tutti i telefilm vadano alle 19:00 e che tutti i programmi culturali passino solo dopo le 3:00 di notte. Per questo motivo io sono rimasto orfano di **The Ren & Stimpy Show**, trasmesso nel primo pomeriggio dalla Rai: immagino i genitori terrorizzati di fronte alle nevrosi di quel super-schizoide e iracondo chihuahua e del suo rimbecillito amico gatto. Insomma, si potrebbe trovare la soluzione semplicemente mettendo ogni cosa al posto giusto. Vi invito pertanto a scrivere le vostre opinioni a **Una firma per cambiare la TV dei ragazzi**, c/o via Trento e Trieste 5/B, 26034 Drizzona (CR) per far sentire anche la vostra opinione. Vi raccomando soprattutto di essere chiari, e di esprimere le vostre opinioni in maniera civile, in italiano corretto, e senza insultare nessuno: dovrete dimostrare di essere molto più civili e tolleranti di chi pretende di*

togliervi qualcosa di cui - nella maggior parte dei casi - non conosce nemmeno la natura.
E per finire, permettetemi di applaudirvi, una volta tanto, dopo un paio di mesi di alterazione: dopo la 'strigliatina' a proposito della ***Kappa Petizione*** *vi siete rimessi in moto, e in redazione stanno fioccando decine di nuovi moduli firmati. Se non altro, avremo in mano qualcosa per contrastare il vero nuovo pericolo: le associazioni benpensanti che stanno iniziando a formarsi come una decina di anni addietro. Pronti? Via!*

Andrea Baricordi

K41-B
Cari amici, come va? Ho sentito che pubblicherete **DNA²** (a proposito, come si pronuncia?) e ho qualcosa da dirvi sul fatto che non ribalterete le tavole: e bravi Kappa gaùrri! Dieci e lode! Le soap opera che avete pubblicato finora erano incentrate su storie d'amore commoventi che ci hanno fatto capire molte cose e ce ne hanno fatto apprezzare altre. All'inizio non mi attiravano molto (snobbavo persino **Video Girl Ai**), ma un giorno di noia mortale ne ho comprato una quasi per capriccio: l'albo in questione era il numero 17 di **Neverland**. Le maledizioni che mi sono lanciata per essermi persa i numeri precedenti non ve le potete neanche sognare, comunque, a suon di arretrati, ho recuperato. **Georgie** mi ha un po' deluso, e ho trovato il manga troppo sdolcinato (o forse è semplicemente troppo sfigata la protagonista...). Perché dopo il mitico **DNA²** non pubblicate qualche storia gay? L'amore non ha confini, e se non ne parla **Neverland**, chi può arrogarsi la presunzione di farlo? In Italia questi manga sono ancora sconosciuti, ma in Giappone storie come *Kaze to Ki no Uta* hanno grande successo. Allora? Che ne dite? Cosa pubblicherete in futuro su **Storie di Kappa**? **Calm Breaker** è una figata! Voglio il bis, tris, quadris... magari tutta la serie! E' davvero bravo 'sto Iwase: come mai non l'avevo mai sentito nominare? Anche **Gun Smith Cats** è forte! Ho sentito qualcuno lamentarsi (i gusti sono gusti), ma io lo trovo super! Rally ha ottimi gusti in fatto di armi e Minnie May è carinissima! Ho sentito dire che Granata Press naviga in brutte acque: i loro manga non erano da sottovalutare, soprattutto *Bastard*, e non verrei rischiare di non leggerne mai la fine. Ho pianto tanto che non so come faccio ancora a scherzare. Nella libreria specializzata della mia città mi hanno detto che dovranno passare parecchi mesi prima che qualcuno la rilevi (sempre che qualcuno lo faccia). Non ho mai supplicato nessuno in vita mia, ma sono pronta a farlo perché acquistiate voi i diritti di *Bastard*... A volte ho paura che per qualche ragione di interessi nessuno voglia più questo fumetto. Be', speriamo bene. Il giapponese è difficile da imparare da autodidatta: non vorrei che fosse la mia ultima speranza! Bacioni, **Souelle**.

Il tuo nome non dev'essere molto comune, e comunque, dalla tua firma, non sono proprio riuscito a decifrarlo. Ci sono andato almeno vicino? La tua lettera dev'essere stata spedita prima dell'uscita dello scorso numero di ***Kappa****: se hai letto il nostro editoriale, infatti, saprai che la situazione editoriale italiana è tutt'altro che chiara. Chi può dire quali case editrici ci lasceranno, quali testate chiuderanno e quali diritti passeranno di mano in mano? Noi no, almeno per il momento. Non mi preoccuperei eccessivamente per i sei titoli in mano a Granata Press (*Lamù, Maison Ikkoku, Ranma 1/2, Bastard, Ushio e Tora, Patlabor*), poiché hanno un certo seguito tra il pubblico e parecchi editori sarebbero pronti a rilevarli. Per il bene dei lettori, nonché per la comprensibilità delle storie, mi auguro che questi manga tornino in edicola quanto prima, a prescindere dal marchio e dalla collana. Lasciamo da parte i punti interrogativi e torniamo a occuparci delle nostre produzioni, che dimostri di seguire con interesse. Non sappiamo ancora quale manga arriverà su* ***Neverland*** *una volta conclusosi* ***DNA²****, né cosa presenteremo il prossimo anno su* ***Storie di Kappa****. Abbiamo da poco incontrato alcuni dirigenti della casa editrice Kodansha che ci hanno annunciato grandi novità per il futuro, e la nostra imperdibile Rie Zushi è stata alla Fiera di Francoforte per verificare, su nostre indicazioni, la disponibilità di alcuni titoli. Stiamo firmando un nuovo contratto con la Shueisha per assicurarci un titolo bomba da presentare prestissimo su* ***Starlight*** *o* ***Neverland****. Il prossimo mese dovremmo essere in grado di fornirvi qualche indicazione in più. Per ora non abbiamo in programma storie d'amore gay, anche se trovo* Kaze to Ki no Uta *estremamente affascinante. Devi sapere che i fumetti giapponesi che trattano storie d'amore omosessuali sono rivolti a un pubblico di ragazzine, e sono quindi caratterizzati dallo stile di disegno che indichiamo solitamente come shojo manga. I lettori italiani hanno dimostrato di non gradire molto questo genere, e il modesto interesse manifestato nei confronti di importanti autrici come Yumiko Igarashi e Riyoko Ikeda ci ha fatto riflettere. Siamo anche noi dell'avviso che l'amore non abbia frontiere e, a dimostrazione di questo, posso anticiparti che uno dei personaggi della miniserie italiana a cui stiamo lavorando (e che presenteremo a marzo) è omosessuale. Se il nome dei dodici autori coinvolti nel progetto è noto già da alcuni mesi, fino a ieri il titolo era ancora avvolto nel mistero: battendo il Kappa sul tempo, posso rivelarti in anteprima che la miniserie in questione si chiamerà* ***1996 • Mondo Naïf****! E ora passiamo alle tue considerazioni sull'albo che hai tra le mani. Sei una delle centinaia di persone che è rimasta affascinata da* ***Calm Breaker*** *(per ora l'unico voto assolutamente negativo porta la firma di* ***Stefano Marone****), e approfitto di questa occasione per ringraziare anche* ***Alfredo Loprieno****,* ***Manuela Di Bella****,* ***Ivan Capoccia*** *e* ***Mattia Zanetti*** *(i loro commenti erano tanto coloriti ed entusiasti da risultare quasi imbarazzanti). Masatsugu Iwase non sta più nella pelle: grazie al successo ottenuto in patria e in Italia, sta attualmente lavorando alla serie regolare di* ***Calm Breaker****, ed è arrivato a superare davvero se stesso. L'ultimo episodio pubblicato in Giappone su "Afternoon" fa sbellicare dalle risate e ha persino due guest star d'eccezione: Commander (ti ricordi i Transformers?) e Votoms! E' dal migliore Kia Asamiya che non mi divertivo tanto! Grazie anche per i complimenti a* ***Gun Smith Cats****: inizialmente c'era qualcuno che non amava particolarmente la serie di Kenichi Sonoda, è vero, ma negli ultimi mesi le avventure di Rally e Minnie May sono diventate uno degli appuntamenti più attesi di* ***Kappa Magazine*** *(merito della nuova impostazione narrativa dell'autore). Sperando di averti sempre con noi, ti abbraccio. Per tutti gli altri, l'invito rimane come sempre invariato: scrivete, scrivete, scrivete!*

Massimiliano De Giovanni

CARI LETTORI,
la situazione si sta facendo critica, e se i monografici ne risentono in parte non è così per le riviste. ***KAPPA MAGAZINE*** *è rimasta l'unica rivista in Italia che si occupa di fumetto e animazione, e l'aumento dei costi (dall'assurdo prezzo della carta alla forza dello yen) sta minacciando il suo futuro. Noi ci abbiamo messo tutta la buona volontà mantenendo invariato il prezzo di copertina fin dal gennaio del '94 (due anni fa!), mentre tutti gli altri albi aumentavano di 300/500 lire. Abbiamo resistito a lungo, ma ora siamo costretti a modificare il prezzo di copertina: 500 lire per quelle che non abbiamo aumentato in febbraio (andate a rileggere l'editoriale di Kappa 32) e altre 500 per i nuovi rincari di produzione. Un aumento di 1.000 lire. E' un bel po', ma il momento è molto, molto, molto difficile. Non possiamo fare altro che appellarci al vostro spirito di appassionati, e a chiedervi un sacrificio per permettere alla comunicazione, all'informazione e alla fantasia di proseguire il loro cammino sotto il segno di* ***KAPPA MAGAZINE****: l'ultimo baluardo di fronte al baratro che inghiotte le riviste. Saremo pochi, ma buoni!*

Kappa Boys

RINGRAZIAMENTI
OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

TRA I RIFIUTI ERI IN ROVINA...
...ORA ALZATI E CAMMINA!
CHAK
CHAK

BIP

URRA'! SONO UN MAGO DEI COMPUTER!

VEDIAMO...
...SE RIESCO A FARE I COMPITI CON QUESTO EX-ROTTAME...

GUARDATE! QUELL'UOMO STA CRESCENDO A DISMISURA!

BIG ZED, IN AZIONE!

OH, WOW!

CHE FORTE!

QUANTO MI PIACE QUESTO VECCHIO CARTONE!

VAI, BIG ZED! LIVELLO CINQUE!

MA SENTI QUANTO BACCANO FA!

NONO-STANTE SIA TORNATA MARLLER...

...QUI SEMBRA-NO TUTTI TRANQUIL-LI...

...DIFENDERE LA MIA SORELLINA!

INTERRUTTORE PRINCIPALE... ACCESO!
TENSIONE SUL LIVELLO DI NORMALITÀ...
...INIZIO DELLA LETTURA DEI DATI!

...NON RIUSCIRÀ A TOCCARLA NEMMENO CON UN DITO!
GRAZIE A QUESTO, QUELL'ODIOSA DI MARLLER...

BUSSOLA IN FUNZIONE!

ELIMINAZIONE DEL DISPOSITIVO DI SICUREZZA FINALE!

INTERRUZIONE DEL RIFORNIMENTO DI CORRENTE IN TUTTA LA CASA!
ATTIVAZIONE!

BZOMP
ZAP
ZAAAP
FMP
NOOO!
...E PROPRIO MENTRE STAVO PER FINIRE DI RIPROGRAMMARLO...
...SIGH SE N'È ANDATO! TANTO LAVORO PER NIENTE!
SONO... ...SONO DIVENTATO SCEMO A LAVORARE SU 'STO COSO...
AH...AH... NON...È... POSSIBILE...
MALEDETTA SKULD!
PROPRIO ORA CHE IL MIO BIG ZED STAVA PER SCATENARSI!
CROCK CROCK

UN ALTRO DEI TUOI ASSURDI ESPERIMENTI?!
COSA DIAVOLO STAI COMBINANDO, SKULD?!
L'HO APPENA MESSO IN MOTO!
OH... SIETE ARRIVATI PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO!
VI PRESENTO BANPEI RX, IL NOSTRO ROBOGUARDIANO!
CHE NE DITE DI QUESTO ROBOT OFFENSIVO D'APPOGGIO ANTI-MARLLER?!
WHIRR
WHIRR

SANTO CIELO... I MIEI DATI SONO ANDATI PERSI PER UNA COSA DEL GENERE...
SKULD! QUESTA È LA TUA ULTIMA INVENZIONE INUTILE!

PER COLPA TUA NON HO POTUTO VEDERE BIG ZED CHE PARTIVA ALL'ATTACCO!
SNIFF...

SNIFF...
LUI È...
...UTILISSIMO!

ECCOLA CHE INIZIA...
IL MIO GUARDIANO È MERAVIGLIOSO! BOO-HOOO! CATTIVI!

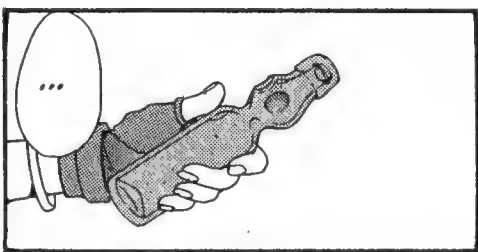
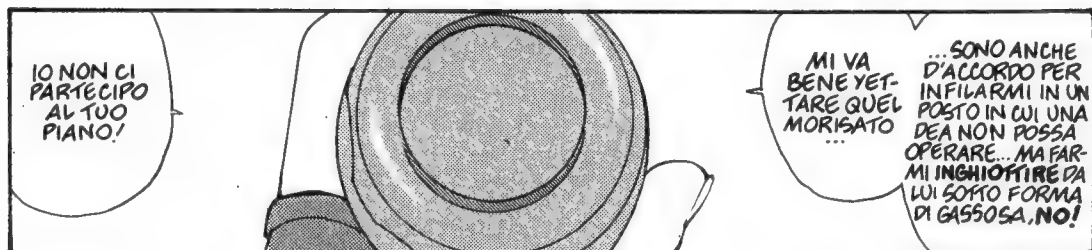
WHIRRR
WHIRR
WHIR

AH AH
AH AH AH!
COS...?!
WHIRRR
AAAH!
NON SEI INUTILE! STAVO SCHERZANDO!
SCUSAMI! SCUSAMI!
MA CHE...?!
GNIK
GNIK

QUELLA LÀ MI STA SOTTOVALUTANDO...
...NON HA PRESO NESSUNA PRECAUZIONE!
NON POTRÀ MAI IMMAGINARE QUANTO SIA TERRIBILE IL PROGETTO DA ME STUDIATO QUESTA VOLTA!
SENBE, DIO DELLA POVERTÀ...
...VIENI A ME! MARLLER TE LO ORDINA!
UH?
FLIP

GUARDA CHE FIGURE MI FAI FARE...
NON SI ROVINA UN'ENTRATA IN SCENA COSÌ...

RIFACCIAMO TUTTO D'ACCAPO ...
SENBE, VIENI A ME!

...

EHI! MI STAI PRENDENDO IN GIRO?!

IO NON CI PARTECIPO AL TUO PIANO!

MI VA BENE YETTARE QUEL MORISATO ...
...SONO ANCHE D'ACCORDO PER INFILARMI IN UN POSTO IN CUI UNA DEA NON POSSA OPERARE... MA FARMI **INGHIOTTIRE** DA LUI SOTTO FORMA DI GASSOSA, **NO!**

FATTI INGHIOTTIRE **TU**, SE VUOI! A ME **FA SCHIFO!**
INOLTRE, IN QUESTO PIANO C'È UNA **GRAVE SVISTA!**

CHI SARÀ MAI QUESTO ROBOTTINO?
UN OSPITE DI KEIICHI?

OH?!

WHIRRR
WHIRR
EHI!
LOCK
BIP
BIP
ATTACCO
ORDINARIO
ANTI DEMONE
SPECIALE
FINALE
AUTODISTRUZIONE
FUGA
INSEGUIMENTO
AUTOMAT.
MANUALE
MODO
COMBATTIMEN.
RICERCA NEMICI
SPECIALE
FILE 1
CLANK
CHAK
CHI LO SA E' BRAVO!
COSA... ...COSA DIAVOLO E' QUELLO ?!

BASH
BASH
WHISS
COSA ?!
E' RIUSCITO A CACCIARE VIA MARLLER?!
NOOOO!
AMULETI?! PORTAFORTUNA?!

HA ADEMPIUTO MOLTO BENE AL SUO DOVERE, NON TROVATE?
AVETE VISTO?
E' STATO DAVVERO DI GRANDE AIUTO!

SPERIAMO CHE MARLLER NON ABBIA SOFFERTO TROPPO...

...NON POSSO TOCCARLI NEANCH'IO!
MI DISPIACE...
TU... ...TOGLIMI QUESTA ROBA DI DOSSO...

SEI STATA PROPRIO BRAVA!

...FRA POCO INIZIANO I POWER AVENGERS IN TV, E NON VOGLIO PERDERNE NEANCHE UN FOTOGRAMMA!
SPEGNI SUBITO QUELL'AFFARE, SORELLINA...
FRUSH

MA PERCHE' QUELLA MI RIMPROVERA SEMPRE?
CLICK
WHINN... ZK

E IO CHE L'HO COSTRUITO CON TANTA CURA... VABBE', LO LASCERO' QUI A FARE LA SENTINELLA ...

OH!
MA... TI SEI FERMATO?
IMPOSTAZIONE
ATTESA

FORSE SI E' SPENTO L'INTERRUTTORE...

VEDIAMO... DEV'ESSERE QUESTO...
CLICK

NOO! PROPRIO MENTRE SI AGGANCIANO NEL MEGAZORB!
AARGH! HO PERSO DI NUOVO I DATI!
FOMP
FOMP

...LASCIATEMI ALMENO FINIRE DI PROGRAMMARE... SNIFF
PER FAVORE...
VOLETE SMETTERLA DI ACCENDERE QUESTO SCALDABAGNO CON LE GAMBE?!

...NON TI PREOCCUPARE!
NON C'E' ALCUN PROBLEMA..
PAT

* CIRCUITO PER AUMENTARE LA TENSIONE ELETTRICA.

Ora divisi e minuscoli siete, ma tanti mattoni...
...fanno parete...

Unitevi come l'amo alla lenza...
...siate una fonte d'immane potenza!

BENE... ORA NON MI RESTA...

...CHE INCORPORARGLIELO...
PANT
PANT

OH?

SCUSAMI, PER PRIMA... SONO STATO TROPPO SGARBATO...
TI DARÒ UNA MANO ANCH'IO!
GRAZIE, KEIICHI...
BENE... COSÌ DOVREBBE FUNZIONARE!
E NON C'È STATO IL SOLITO BLACK OUT!
SI È MESSO IN MOTO!
WHIRR
WHIRR

CE L'ABBIAMO FATTA!

CLAP

WHIRR

WHIR

AAAHH!
NON TI AVVICI-NARE!
CLANK
CLANK

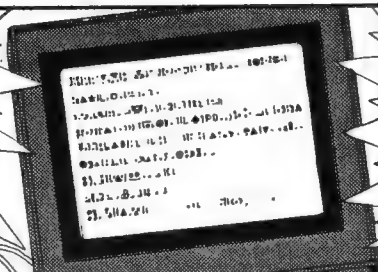
CHUNK
CHUNK
HANF
HANF

A ME NON SEMBRAVA CHE VOLES-SE FARE AMICIZIA!

GRAZIE AL CIELO! IL SUO CAVO HA UNA PORTATA LIMI-TATA!

MA E' STRANO! NON E' PRO-GRAMMATO PER AGGRE-DIRE GLI ESSERI UMANI!

AAH!

QUESTI DATI SONO DIVERSI DA QUELLI IMPOSTATI DA ME!
ORMAI BANPEI PROTEGGERÀ BELLDANDY DA CHIUNQUE LE SI AVVICINERÀ!

CHE SIA OPERA DI MARLLER?
NO!

GIUDICANDO DAL SISTEMA ADOTTATO, SEMBRA CHE SIA STATO **LUI STESSO**...
...A MODIFICARE I PROPRI DATI UTILIZZANDO IL CIRCUITO COSTRUITO DALLA MIA SORELLINA!

MA... PER QUALE MOTIVO AVRÀ FATTO UNA COSA DEL GENERE?
BOH!

MA CHE FATE LÌ IMPALATI?! STUPIDI!
BASTERÀ STACCARGLI L'INTERRUTTORE, NO?!

CLANK
WHIRRRRR

EHM...
BIP
BIP
BIP
DIFESA
ATTACCO
ORDINARIO
ANTIDEMONE
SPECIALE
FINALE
AUTODISTRUZIONE
INSEGUIMENTO
AUTOMATICO
MANUALE
MODO
ORDINARIO
COMBATTIMEN.

CE L'HA SOLO CON TE, ORA! VA' VIA!
AAH! URD, NON TI AVVICINARE!
CLANK CLANK
NOOO!

OH!

MI HAI PREPARATO UN TE'?
GRAZIE!

IMMAGINI REPLAY
GRAZIE!
GRAZIE!
GRAZIE!

DICCI, URD...
DICCI...
CHE... ...CHE NE PENSI?!

SI E' INNAMORATO!

NE SONO SICURISSIMA... GUARDATE QUEGLI **OCCHI**!
IO **NON VOLEVO** ARRIVARE A QUESTA CONCLUSIONE...

HA QUEL **QUALCOSA** CHE LE PERMETTE DI AMMALIARE **CHIUNQUE** SENZA DISTINZIONI...
BELLDANDY E' DOTATA DI UN FASCINO IRRESISTIBILE, EVIDENTEMENTE...
OH?

MA IO NON GLI HO INCORPORATO UN **CIRCUITO SENTIMENTALE**!

... MA SEMBRA NON ESSERNE CONSAPEVOLE **PER NIENTE**!
EHM... N-NO... NON IMPORTA...

PERCHE' NON VENITE QUI ANCHE VOI?
EHI!

IL GIORNO DOPO...

GLOP
GLOP GLOP

MODO ORDINARIO
PERCENTUALE DI CARICA 92%
FILE 1

E' UN PRANZO AL SACCO...
ACQUISIZIONE

WROOOOM WROOOOM WROOOOM

...MA SPERO CHE LE MODIFICHE APPORTATE DA SKULD POSSANO SERVIRE A QUALCOSA...
TU NON PUOI MANGIARLO...

PRESTO! SBRIGATI! NON CI DEVE VEDERE!

COSA TI SUCCEDE?

CLANK

WHINN
WHINN

WHINN

SKLAK
SKLAK

VARIA-
ZIONE
SENSORE
•OTTICO
•ACUSTICO
•PRESSIONE
•TERMICO
MODO
•ORDINARIO
•COMBATTIM.
•RICERCA NEMICI
•SPECIALE

WHIRR
WHIRRR

KLUNK
KLUNK

VROOO

WRRRR

POLITECNICO NEKOMI

COSA?!
BANPEI SI SAREBBE **INNAMORATO** DI ME?!

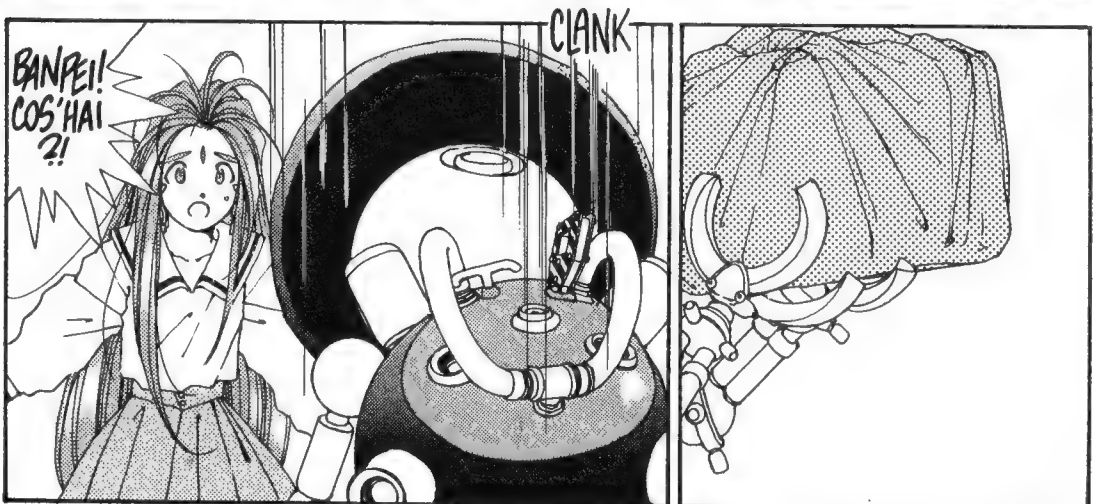
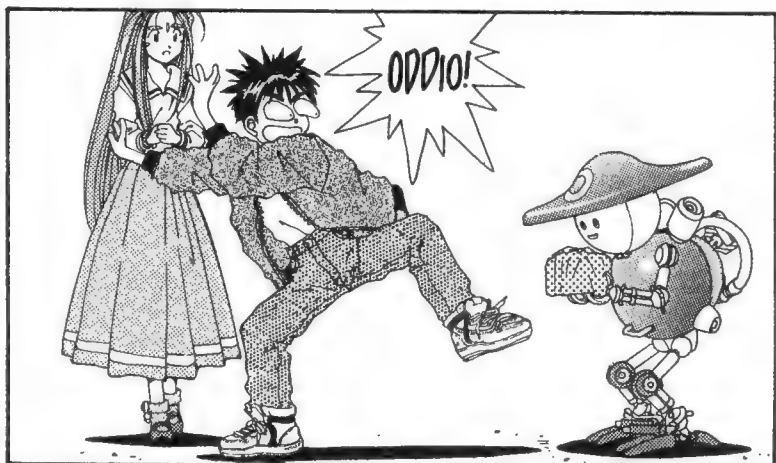
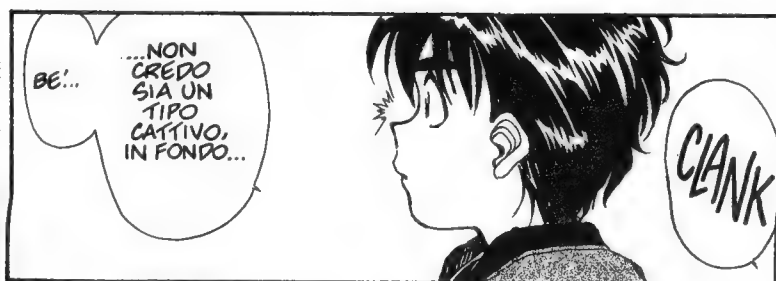
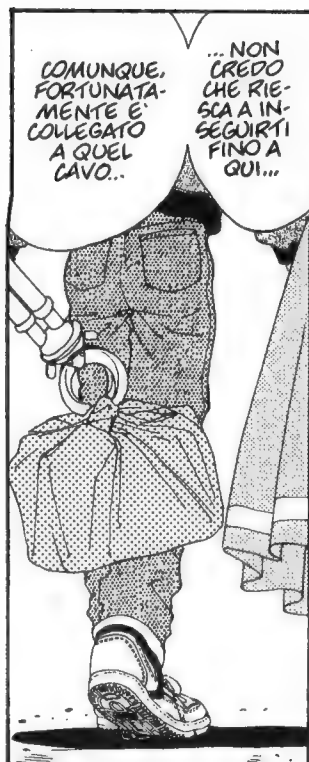
PROPRIO COSÌ!
È PER QUESTO CHE FINORA NON HO POTUTO AVVICINARMI A TE!

COMUNQUE, FORTUNATAMENTE È COLLEGATO A QUEL CAVO...
...NON CREDO CHE RIESCA A INSEGUIRTI FINO A QUI...

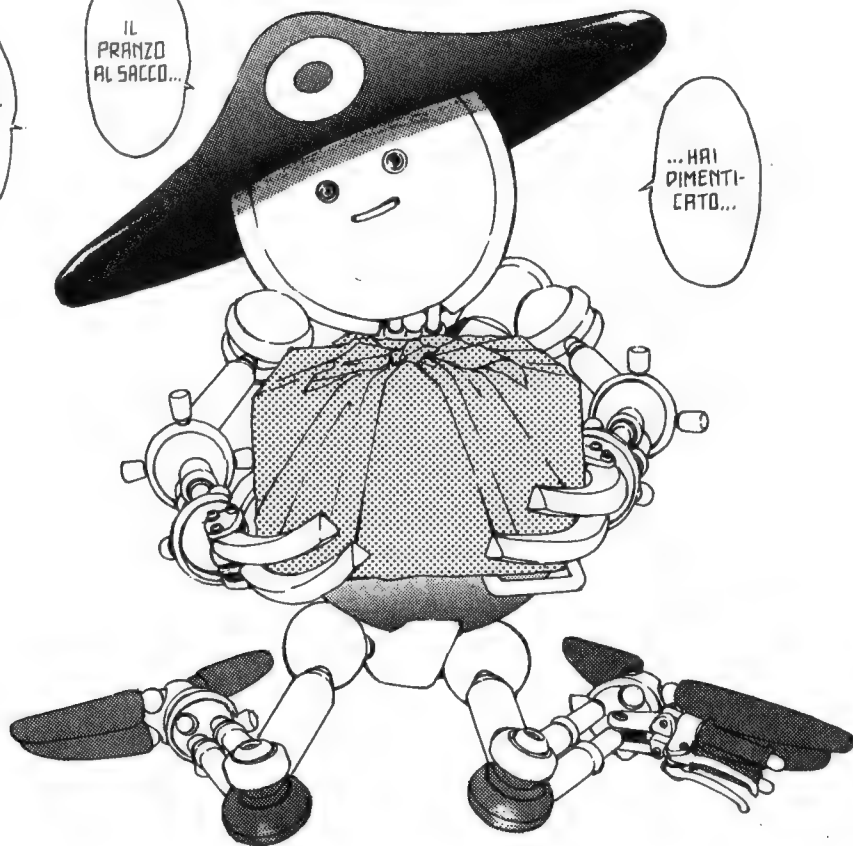
BE'...
...NON CREDO SIA UN TIPO CATTIVO, IN FONDO...
CLANK

ODDIO!

BIIP
BIIP
COSA TI SUCCEDE, BANPEI CARO?
ALLARME
BATTERIA RICARICABILE CONSUMATA
BIIIP
BIIIP

BANPEI! COS'HAI ?!
CLANK

LA COSA PIU' IMPORTANTE...

IL PRANZO AL SACCO...

...HAI DIMENTICATO...

CERCAMMO DI SALVARE LA MEMORIA DEL PICCOLO GUARDIANO ROBOT...

...MA ARRIVAMMO TROPPO TARDI... PER IL POVERO BANPEI NON C'ERA PIU' NIENTE DA FARE...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

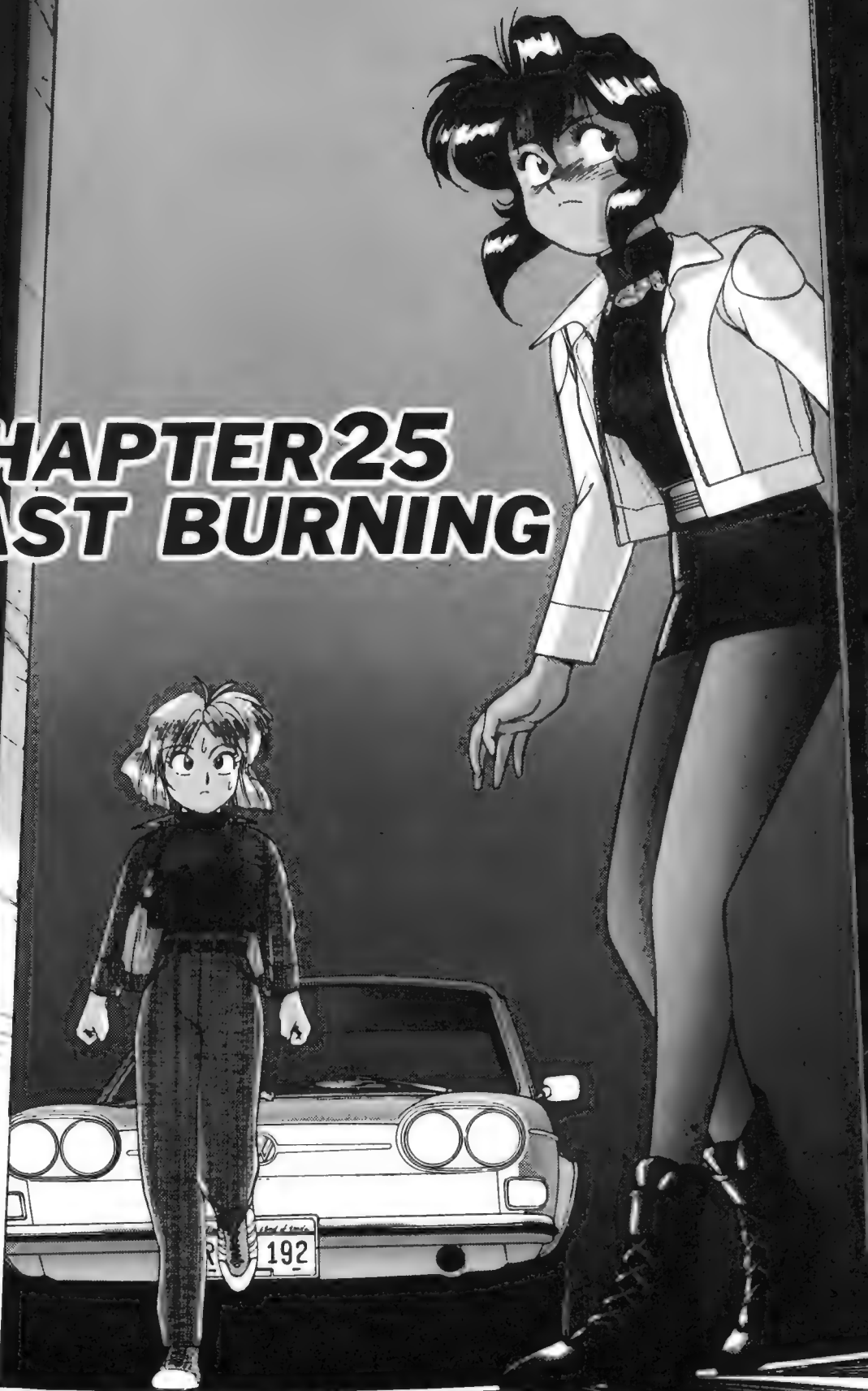
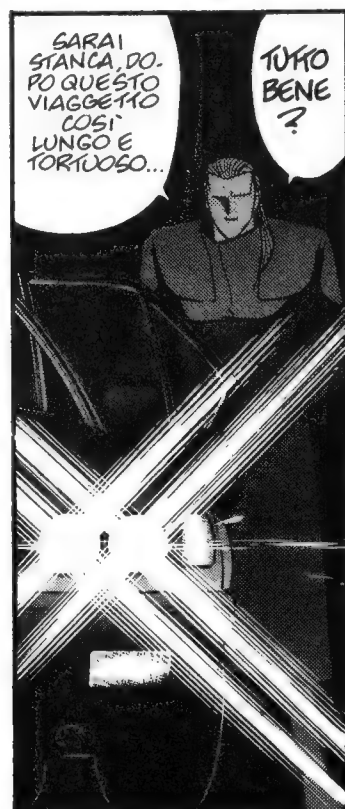
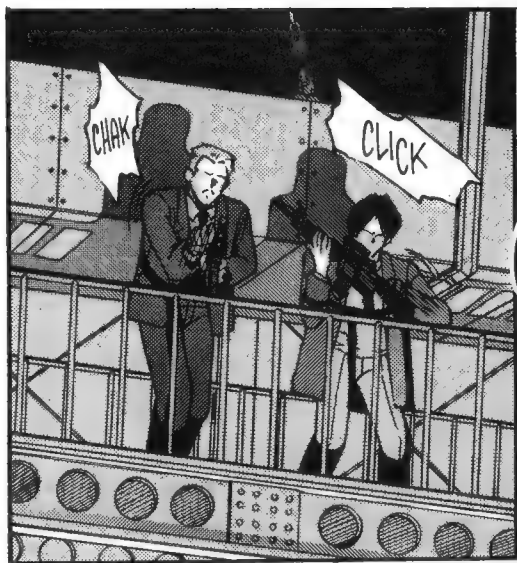
CHAPTER 25
FAST BURNING

BENVENUTA FRA NOI...

FLASH

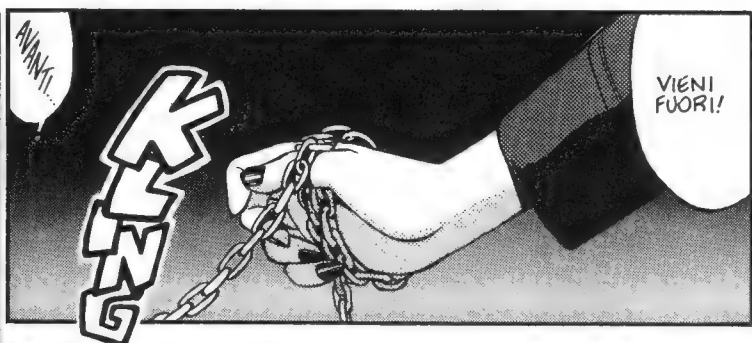
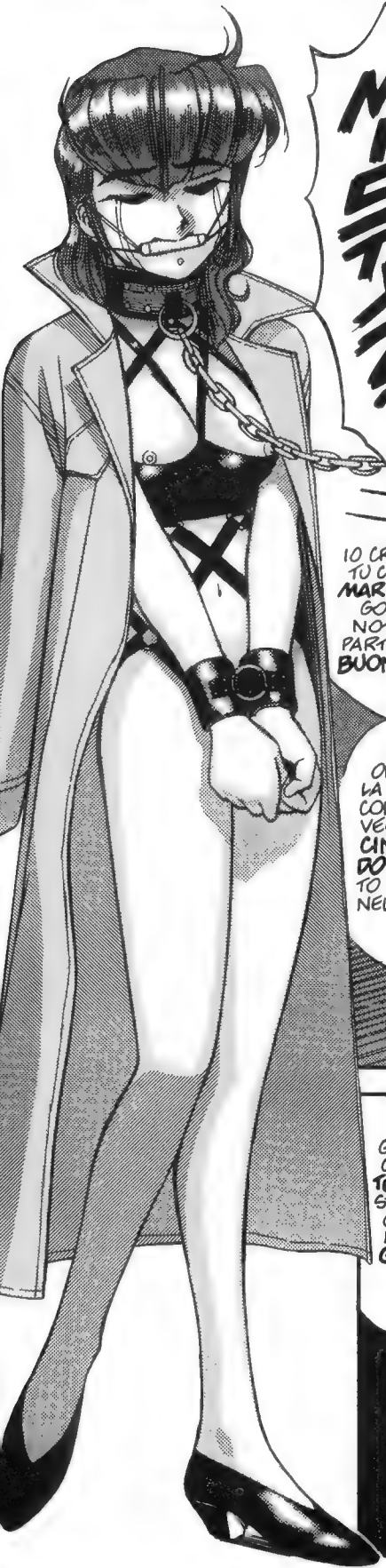
...SIGNORINA RALLY VINCENT!

CHAK
CLICK

CHACK
CHAK

SARAI STANCA, DOPO QUESTO VIAGGETTO COSI' LUNGO E TORTUOSO...
TUTTO BENE?

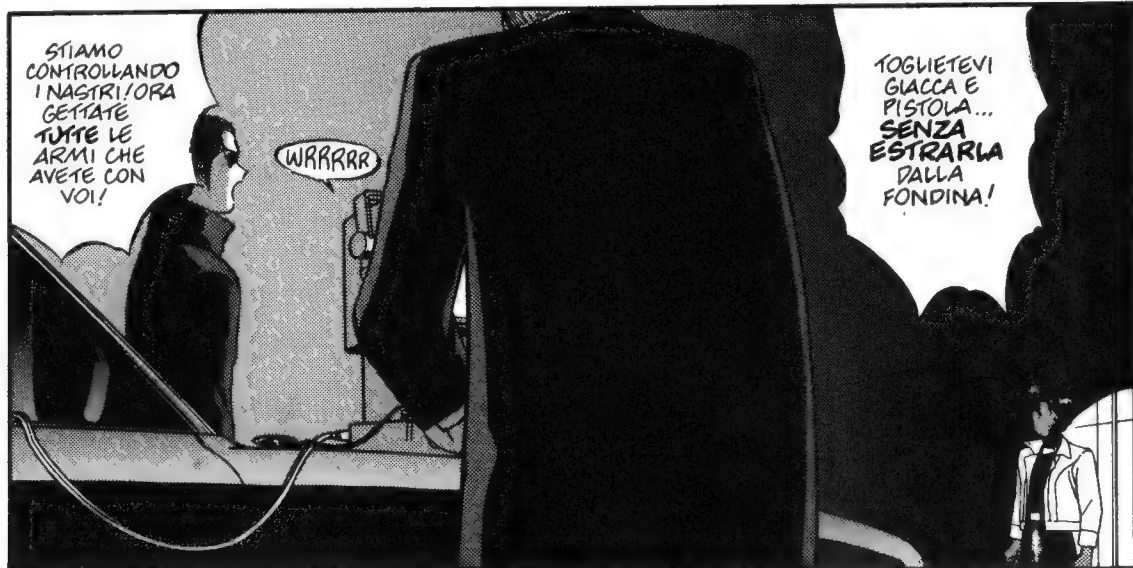
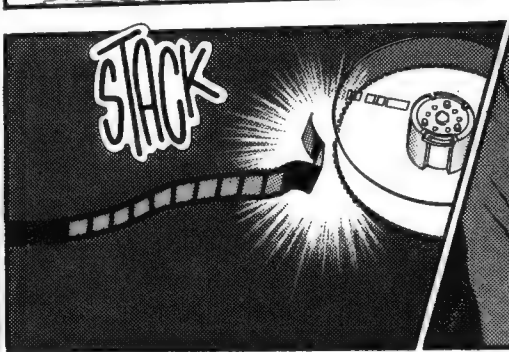
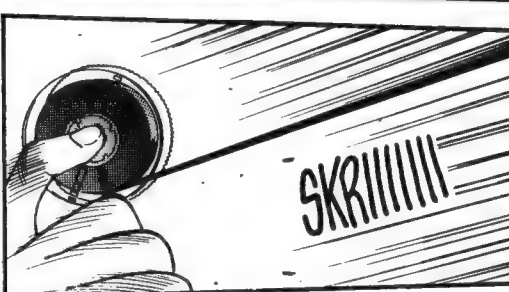
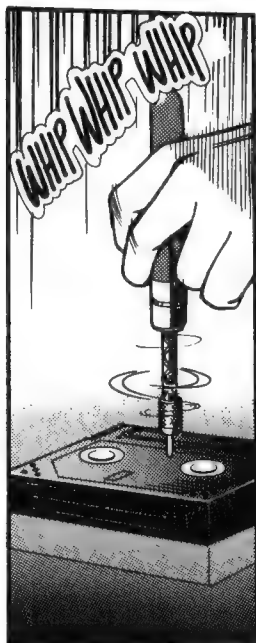
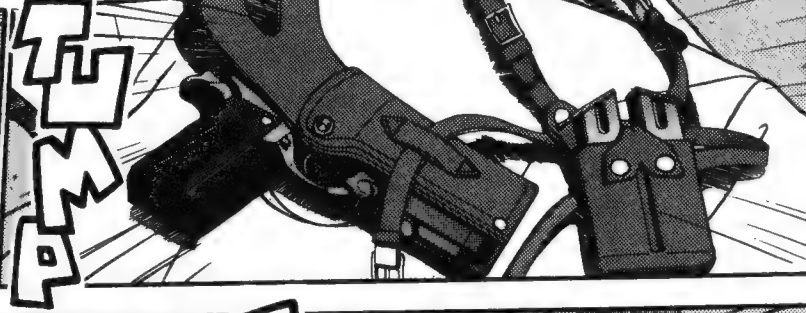
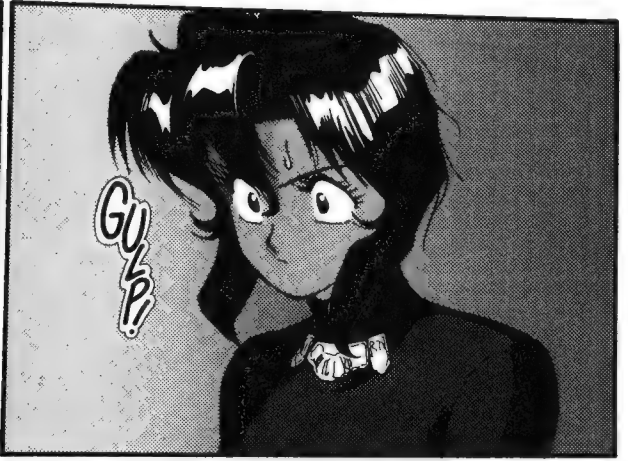
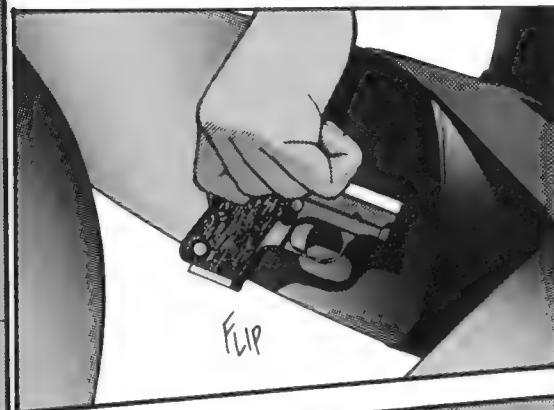
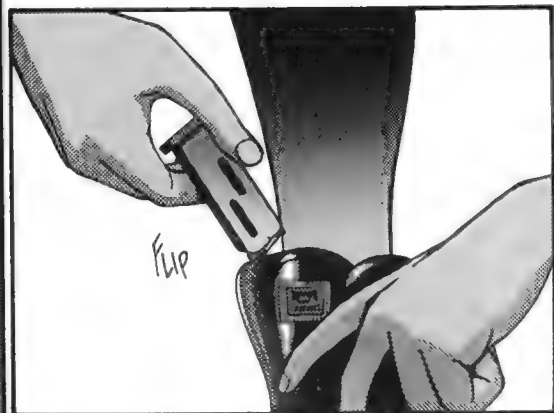
SONO **ESAUSTA!** HO DOVUTO CORRERE A DESTRA E A MANCA PER SEGUIRE TUTTE LE TUE INDICAZIONI AL TELEFONO!
E POI MI HAI FATTO CAMBIARE L'AUTO UN'**INFINITA' DI VOLTE!**

E' A CAUSA DI QUELLE **COSETTE** CHE TI PORTI DIETRO, SAI?
CONSEGNALE ALL'UOMO CHE TI STA ACCANTO... VEDRAI CHE TI SENTIRAI PIU' **RIPOSATA!**

DA QUESTA PARTE, PREGO!
OH!
AVANTI, CONSEGNAMI QUELLA ROBA!
GOLDIE! ERAVAMO D'ACCORDO PER UNO SCAMBIO!
DOV'È MISTY? VOGLIO VEDERLA SUBITO!

MISTY?!
STA' TRANQUILLA! L'EFFETTO DELLA DROGA È TERMINATO DEL TUTTO...
LA CATENA SERVE SOLO A IMPEDIRLE DI FARE SCIOCCHEZZE...
IO CREDO CHE TU CI STIA MARCIANDO, GOLDIE... NOTO IL TUO PARTICOLARE BUONGUSTO!
POTRESTI ANCHE RINGRAZIARMI, NO?
OH, MA IO TE LA RESTITUIRÒ CON UN BEL VESTITO DA CINQUEMILA DOLLARI... TUTTO COMPRESO NEL PREZZO!
GUARDA COM'È TENERA... STA PIANGENDO DALLA GIOIA!
MMH...
AVANTI, DAMMI I NASTRI!
NNGH...

CLANK
HG 80
HG 80

WHIP WHIP WHIP
SKRIIIIIII
STACK

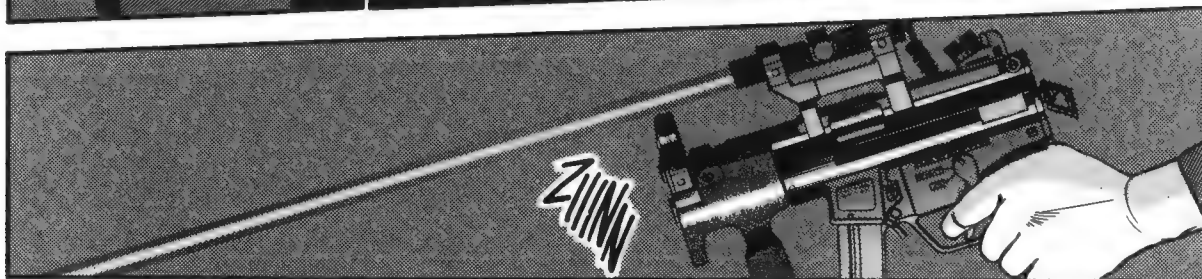
STIAMO CONTROLLANDO I NASTRI! ORA GETTATE **TUTTE** LE ARMI CHE AVETE CON VOI!
WRRRRR
TOGLIETEVI GIACCA E PISTOLA... **SENZA ESTRARLA** DALLA FONDINA!

FLAP
FRUSH
FHOMP
TUMP
THUD
TOGLI ANCHE QUELLA DI RISERVA ALL'INTERNO DELLA COSCIA ...E QUELLA D'EMERGEN-ZA NELLA SCARPA...
GULP!

FLAP
FLIP
FLIP
STHUD
VA BENE COSI'?
OK! SIETE STATE BRAVIS-SIME!
THUP

SONO AUTENTICI, MISS GOLDIE!
ABBIAMO I TRE NASTRI ORIGINALI!

ABBIAMO CONCLUSO IL NOSTRO CONTRATTO!
RIDAMMI MISTY!

D'ACCORDO!
WHUP

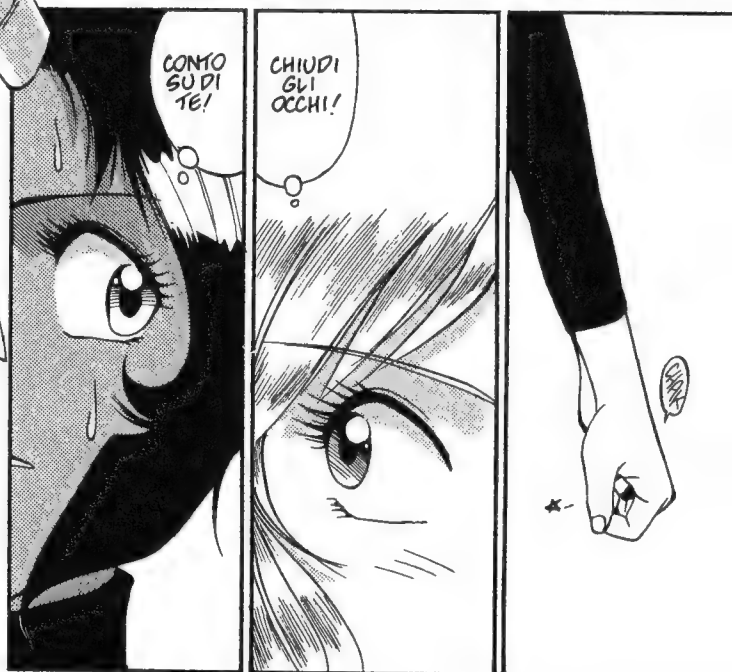
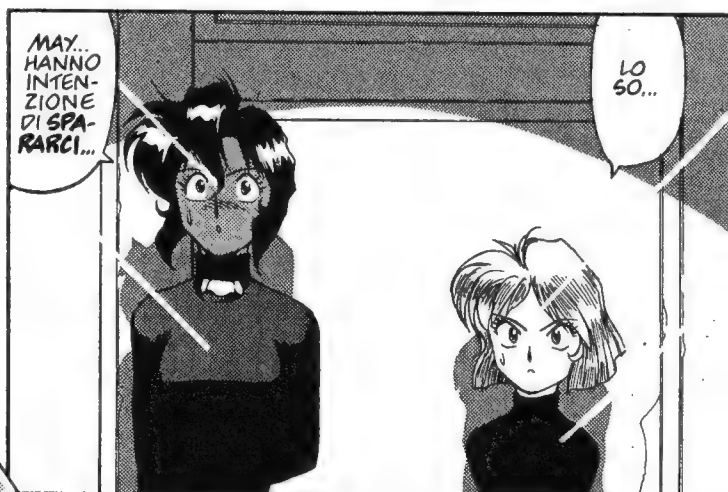
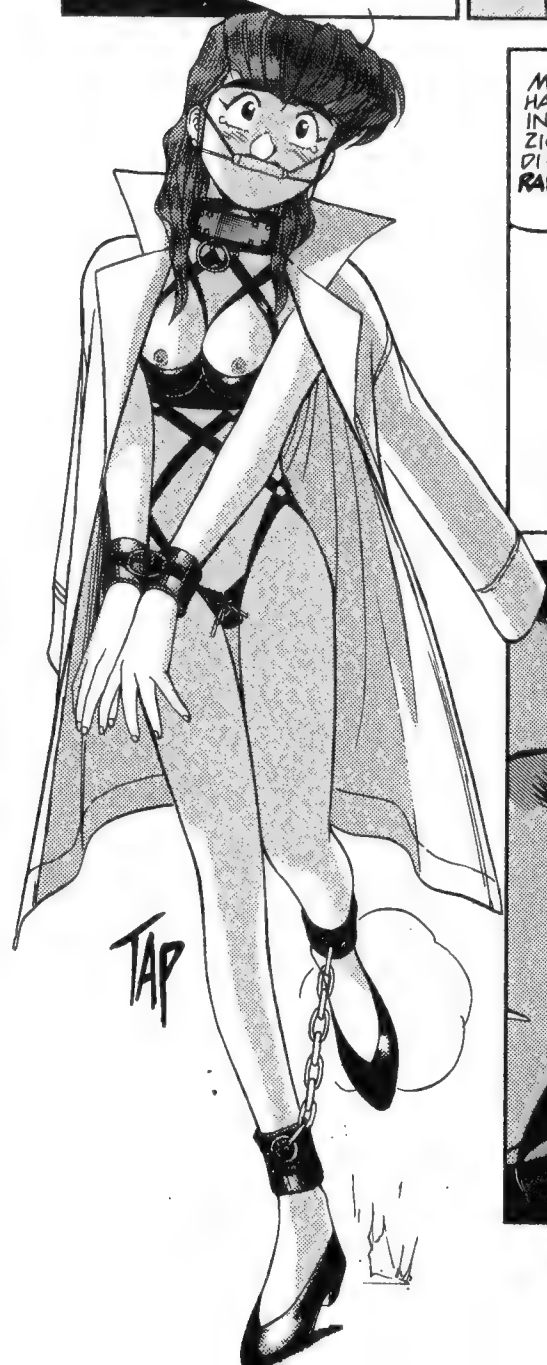
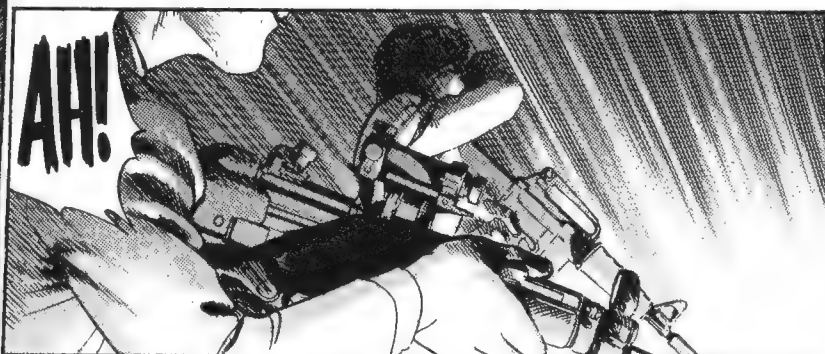
ZIIINN

COSA... ?!

QUEI NASTRI SONO AUTENTICI! E NON HO NEANCHE RISTAMPATO I MICROFILM!
GOLDIE...

SENZA UN'APPARECCHIATURA SPECIALE È IMPOSSIBILE STAMPARE DEI MICROFILM...
LO SO!
MENTRE VENIVATE QUI HO FATTO CONTROLLARE LA TUA CASA DAI MIEI UOMINI...

A CASA TUA NON SOLO MANCAVA UN'APPARECCHIATURA DEL GENERE, MA NON C'ERA NEMMENO UN PROIETTORE...
COMPLIMENTI, COMUNQUE...
...VEDO CHE HAI SCOPERTO CHE C'ERANO DEI MICROFILM NEL NASTRO...
PENSA... DA QUANTO HO POTUTO CONSTATARE DOPO AVERLE SOMMINISTRATO LA DROGA, NEMMENO LA TUA AMICHETTA NE SAPEVA NULLA...

MA IMMAGINO CHE AVRAI CONSEGNATO DEI DOPPIONI DEI NASTRI A QUALCUNO... VERO?!
UH!
OH, BE'...
CO... COME HAI FATTO A SAPERLO?!
PER QUANTO RIGUARDA QUESTO POTREI ANCHE CHIUDERE UN OCCHIO... COMUNQUE RISULTEREBBERO PROVE POCO ATTENDIBILI...

ALLORA TOGLIETE QUESTO MIRINO LASER DALLA MIA FACCIA!
E' SOLO UNA PRECAUZIONE...
ECCOLA... PRENDITELA!
PAT
MAY... HANNO INTENZIONE DI SPARARCI...
LO SO...
CONTO SU DI TE!
CHIUDI GLI OCCHI!
TAP

AH!
FLASH
MALEDETTA! HA PIAZZATO QUALCOSA SULLA CUSTODIA DEL NASTRO!

XAP

PRESTO!
GRAB

AAH!
TATATA

RATATA

ACCEN-
DETE
TUTTE
LE LUCI!
CHAK
MERDA!

RATATATATA
CRASH
CRASHH
CRAS

HA SPARATO AI FARI DELLA MACCHINA!
NON SI VEDE UN TUBO! ACCENDETE LA LUCE, PRESTO!

CHAK

AH!

BANG
UGH!
BANG
BANG
BANG
BANG

ARGH!
SCHI-FOSA!
E' QUI SOT-TO!
RATATATA
SWISS
RATATATATATA
SHA
BANG
BANG
BANG
BANG

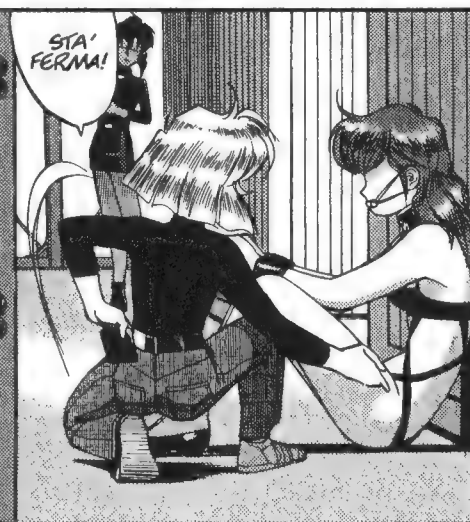
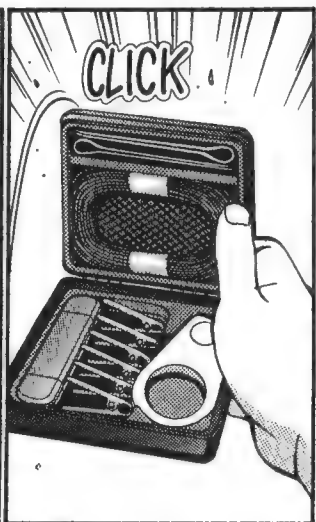
CHAK

KLINK
KLINK
KLINK

SWISSH
THUMP

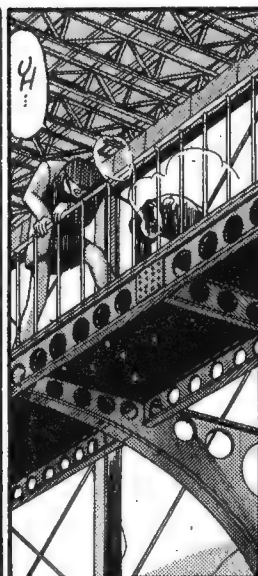
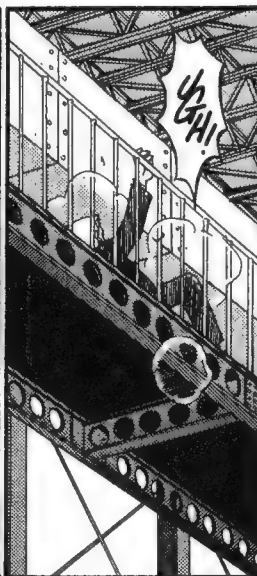
AH...

RALLY VINCENT!
DA' UN'OC-CHIATA AL-LA CATENA CHE IMMO-BILIZZA MISTY!
MH!
NO!
MISTY!

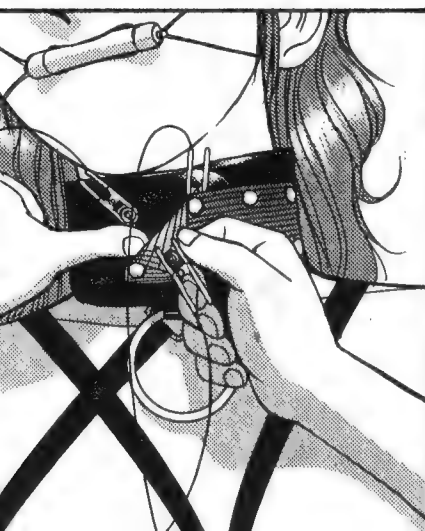
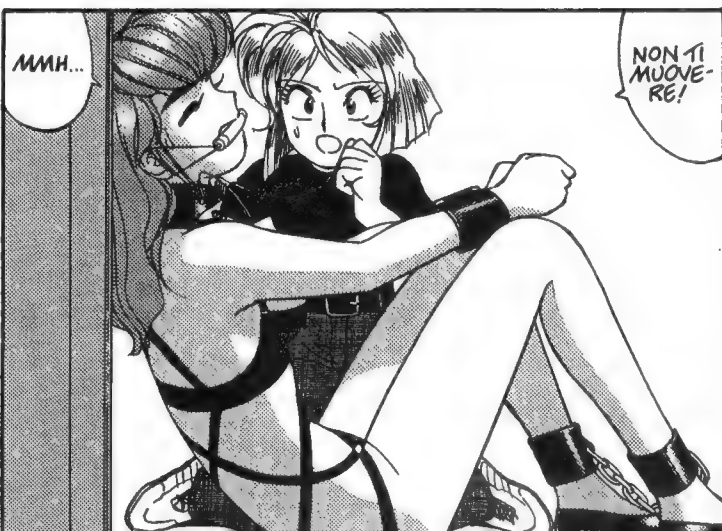
QUELLO ERA SOLTANTO UN TRUCCHETTO PER FAR SALTARE LA CATENA...
MA POTREI FAR ESPLODERE IL SUO COLLARE... CHE CONTIENE UN ESPLOSIVO CINQUE VOLTE PIU' POTENTE!
PREMENDO QUESTO PULSANTE LE FARO' SCHIZZARE VIA LA TESTA DAL COLLO!
STA' FERMA!
CLICK
SE NON VIENI FUORI SUBITO, LO FARO' ESPLODERE!
RALLY! CERCA DI GUADAGNARE TEMPO!
STO ARRIVANDO!
IMPUGNA LA PISTOLA PER LA CANNA... ED ESCI MOLTO LENTAMENTE!

* ESPLOSIVO AL PLASTICO SIMILE ALL'ARGILLA, DAL FORTE POTERE ESPLOSIVO!

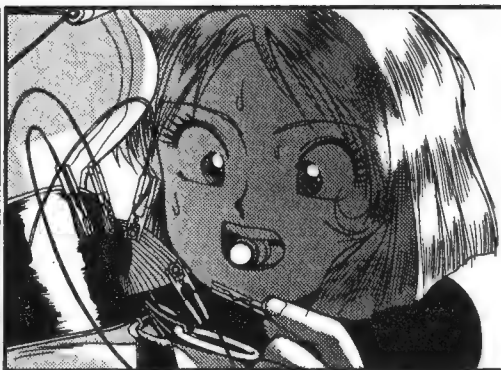
CO-
MUNQUE
SIA...

UH...

UGH!

...MI MERAVIGLIO DELL'ABILITÀ CON CUI LI HAI COLPITI IN UN ATTIMO...
TAP

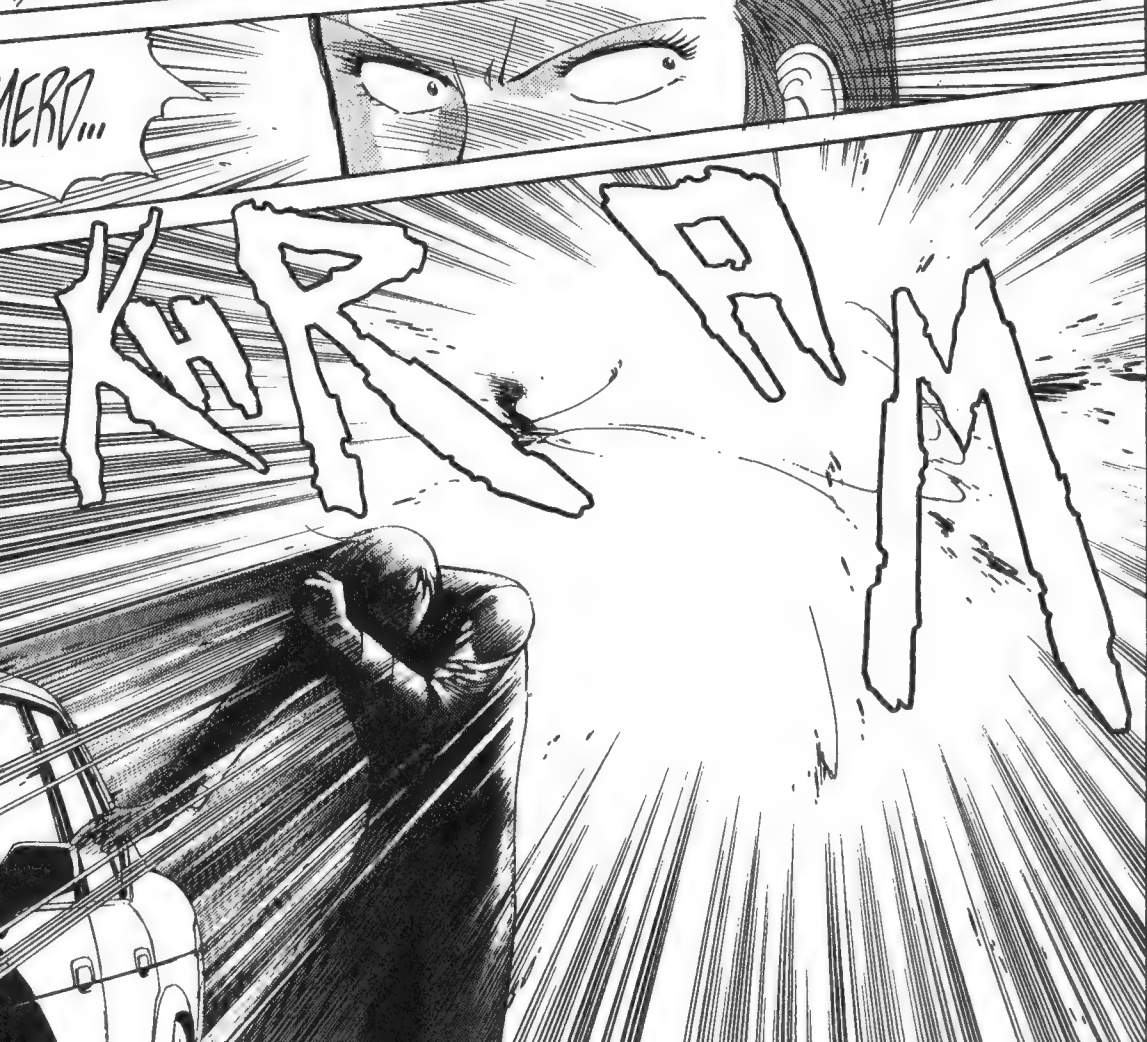
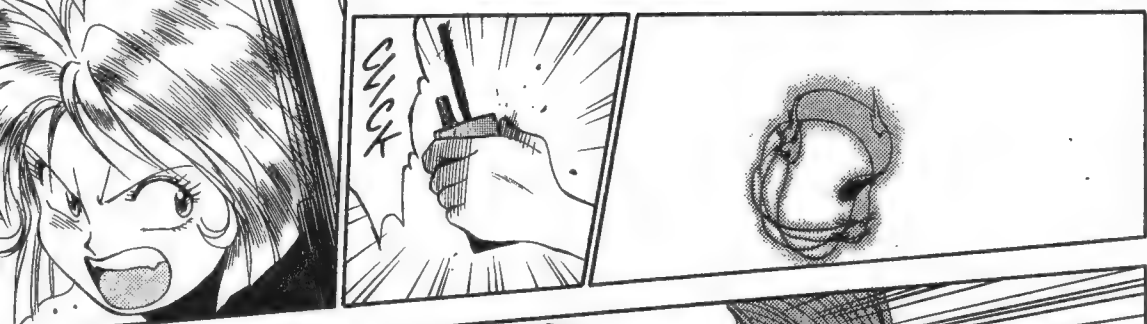
SE FOSSI STATA VERAMENTE IN FORMA, MI SAREBBE BASTATO UN SOLO COLPO A PERSONA!
NON METTERTI IN TESTA STRANE IDEE SOLTANTO PER QUANTO È ACCADUTO...
TOGLITI!

POTREI SCHIACCIARE QUESTO PULSANTE IN QUALSIASI MOMENTO... ANCHE CON UNA PALLOTTOLA IN CORPO!

NON TI MUOVERE!
MMH...

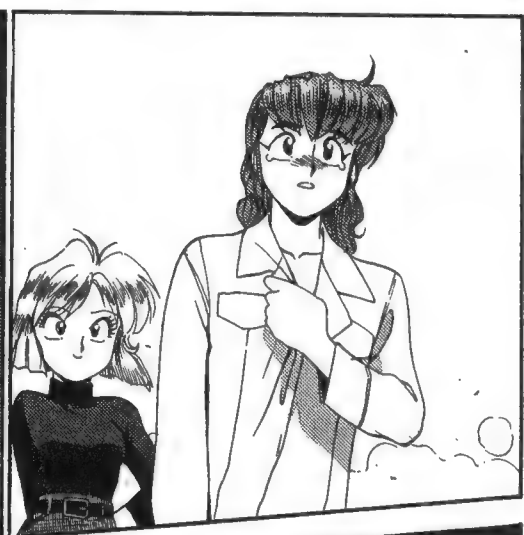
APPOGGIA LA PISTOLA A TERRA E SPINGILA VERSO DI ME CON UN CALCIO!
THUMP
TAK
SWISS
MOLTO BRAVA!
COME PREMIO TI FARÒ VEDERE I FUOCHI ARTIFICIALI!
SKRRZ
MISS GOLDIE, ABBIAMO UN PROBLEMA! UNA MACCHINA DELLA POLIZIA STA ARRIVANDO DRITTA AL MAGAZZINO DOVE SI TROVA LEI!

SWISS
UH?!
SHA
CLICK
KHRAAM

UGH!
MALE-
DETTA!
SWISH

HA!
SLAM
THUMP
ACH...
MI DI-
SPIA-
CE!

WHUMP
COSA?!
BANG BANG BANG BANG
BANG BANG

DENIS!
CHAK
RECUPERA SUBITO I FILM E FAI PARTIRE IMMEDIATAMENTE QUESTA MACCHINA!
MA... I MIEI OCCHI... SONO ANCORA...

GUI-
DERÒ
IO!
SBRI-
GATI!
UGH!
Whump
WROOOOM
WROOM
SREEHK

...SEI DAVVERO ABILE... AVREI BISOGNO DI UNA COME TE...
RALLY VINCENT...
GUN SMITH CATS - CONTINUA

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

SUPER DOSSIER

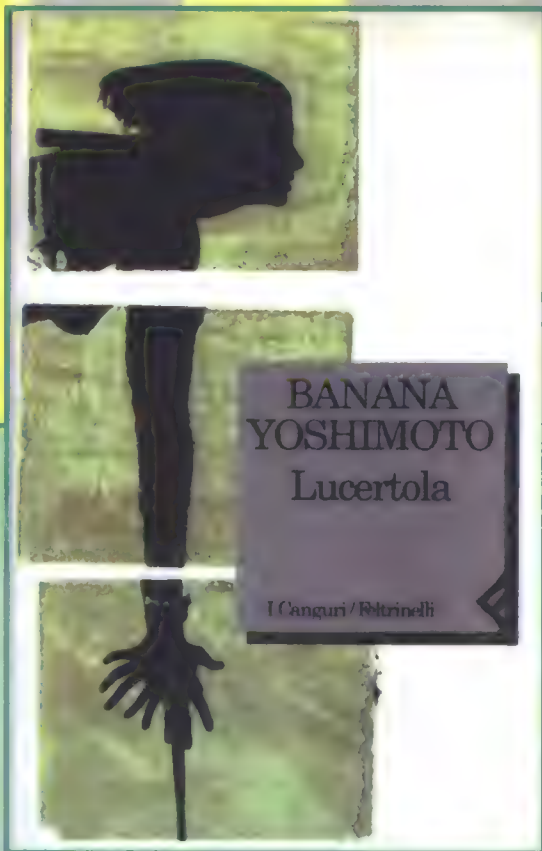
MASAKAZU KATSURA

41

© DNA2/Masakazu Katsura

Tutti gli eventi si verificano in modo ineluttabile. C'è un senso di totale insoddisfazione diffuso oggi tra chi vive a Tokyo e la gente si sottomette al corso degli eventi senza cercare di modificarlo. Il fatalismo domina ogni singola pagina di **Lucertola**, l'ultimo volume di Banana Yoshimoto proposto dalle Edizioni Feltrinelli. Come scrive la giovane autrice giapponese, quella che si respira è una vaga sensazione che ci sia qualcosa che non va senza sapere esattamente cos'è. Una filosofia di vita che non ha nulla a che spartire con il pessimismo, quindi, poiché nessuno dei protagonisti di questa antologia di racconti tende a considerare prevalente il male sul bene, anzi. Chi conosce Banana Yoshimoto e ama l'ingenuità tipica dei suoi personaggi saprà quanta attenzione la scrittrice ponga nel trasformismo delle idee e delle azioni. Nessuno rimane immutato nel corso di una storia: con atteggiamento ugualmente fatalista tutti arrivano a un punto di svolta, trovando in se stessi qualcosa di sopito che li spinge a reagire come mai avrebbero fatto in vita loro. E questo particolarissimo momento piomba all'improvviso, quando ogni cosa sembra ormai scritta, quando la routine di una vita vuota e desolata non sembra lasciare spazio al cambiamento. I sensi si acutizzano, il cuore pulsa di un rinnovato vigore, le emozioni si fanno violente: i protagonisti di questa raccolta di racconti, pubblicata in Giappone nel 1993, sembrano muoversi su binari paralleli. Sullo stesso piatto della bilancia troviamo due realtà all'apparenza contrapposte, che l'autrice riesce a far coincidere attraverso un processo semplice ed efficace. «Io credo,» scrive la Yoshimoto, «che la concezione secondo cui 'la vita è un'esperienza infernale' e quella secondo cui 'la vita è un'esperienza paradisiaca', sebbene opposte, siano entrambe visioni mentali che hanno la stessa 'quantità di significato' e pertanto si equivalgono. Non si tratta di scegliere quale è buona o cattiva, giusta o sbagliata, ma di riconoscere che le idee di inferno e paradiso prendono forma nel corso di un processo ininterrotto che chiamiamo 'io'. E' soprattutto questo processo ininterrotto che qui mi interessa descrivere». Tokage, questo il titolo originale dell'opera, è il primo libro di racconti scritto da Banana Yoshimoto: una lunga gestazione (durata quasi due anni) per una raccolta che vive in funzione del linguaggio popolare dell'autrice, considerara - non a torto - una vera e propria 'divinità infantile'. *Giovani sposi*, *Lucertola*, *Spirale*, *Sogno con Kimchee*, *Sangue e acqua* e *Strana storia sulla sponda del fiume* sono i sei racconti presenti nel volume. Il primo è certamente uno dei più suggestivi: nonostante sia ambientato in una scintillante e notturna Tokyo dei nostri anni, la storia ricorda certe fiabe e leggende della tradizione giapponese. La storia ruota infatti attorno a una creatura camaleonte che accompagna i passeggeri della metropolitana, spingendoli a confrontarsi con se stessi: apparendo di volta in volta con sembianze diverse - ora donna, ora uomo - la creatura parla un linguaggio sempre diverso per meglio entrare in sintonia con il suo interlocutore. Minuta ma dalla muscolatura compatta, con occhi neri e tondi da rettile, Lucertola sembra invece un'immagine rubata alla pittura surrealista di Salvador Dalì: come la produzione più interessante dell'artista spagnolo, la caratterizzazione di questa ragazza, sottile e sfuggente come la lucertola che porta tatuata all'interno della coscia, è marcata da suggestioni psicoanalitiche e da rappresentazioni oniriche, illusionistiche, morbose, in cui sono presenti paranoiche ossessioni di impotenza e disfacimento. Come i suoi compagni di viaggio, Lucertola è una persona ferita che tenta il riscatto, rimettendosi improvvisamente in gioco. E lo fa a trentatr anni, lottando tra i ricordi del passato e i sogni del futuro, senza certezze, ma con un sogno da realizzare. Finalmente.

Banana Yoshimoto
LUCERTOLA
Feltrinelli, 128 pagine, lire 21.000

«Il buio della notte, la gente che passa. Il vento, le finestre dei palazzi. Il rumore dei treni. Il suono ovattato del campanello che ne annuncia la partenza. Gli occhi a mandorla di Lucertola. La sua espressione limpida. "Vorrei vederti ancora," dissi, stringendole la mano. Dio, io devo assolutamente toccarla, se no impazzisco. E' un bisogno impellente. Se riesco a toccarla, farò tutto quello che mi chiede. Lo pensai e lo feci. Fu una cosa del tutto spontanea. Ricordai che l'amore era proprio così. Non come quando due che più o meno si piacciono, fissano senza troppo impegno un appuntamento, viene la sera, si mangia si beve e quando è il momento di decidere che fare tutti e due sanno tacitamente che si può fare anche quella sera stessa. No, era quella voglia di toccarla a tutti i costi, di baciarla, di stringerla, quel tremendo desiderio di avvicinarmi a lei anche di poco, anche senza essere ricambiato, a qualunque costo, quella voglia di farlo con lei, in quello stesso momento, con nessun'altra che non fosse lei. Già, era così l'amore, ricordai. "Sì, con piacere," rispose, e mi diede il suo numero di telefono. Salì la scalinata della stazione senza voltarsi. La sua figura di spalle fu sommersa dalla folla. Se ne era andata. Sentii un senso di perdita assoluto, come se il mondo dovesse finire.» **BY**

KATSURA FOREVER

di Massimiliano De Giovanni

La provincia di Fukui ha dato i natali a un giovanissimo maestro del fumetto giapponese: quando nacque, il 10 ottobre del 1962, nessuno avrebbe mai pensato che il piccolo Masakazu Katsura sarebbe diventato una vera e propria star. Il destino, a volte, riserva grandi sorprese.

Fino alla seconda metà degli anni Ottanta, Katsura era uno dei tantissimi autori senza infamia né lode a uso e consumo del mercato interno giapponese. Ancora liceale, aveva vinto il Premio Tezuka, certo, e la sua storia era stata persino pubblicata sulla rivista "Jump", ma il suo stile era ancora troppo acerbo perché potesse incontrare i gusti del grande pubblico. Per lui, comunque, trionfare al concorso indetto dalla casa editrice Shueisha era già oltre le aspettative: il suo ingresso nel mondo dei fumetti, in fondo, fu del tutto fortuito, e l'amore per quel lavoro gli venne solo in un secondo tempo. Disegnare fumetti sembrava

DNA © Masakazu Katsura/Shueisha

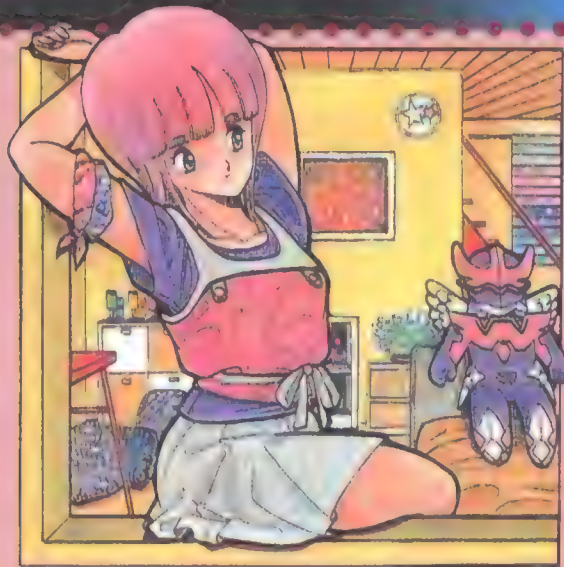
Video Girl Ai
© Masakazu Katsura/Shueisha

Video Girl Ai © Masakazu Katsura/Shueisha

divertente, specialmente quando era possibile scrivere di fantascienza e avventura, di quei supereroi che tanto aveva amato da bambino, di quelle straordinarie identità segrete capaci di nascondere il più docile dei ragazzini dentro i panni di un eroe mascherato.

Come lui stesso non perde occasione di evidenziare, il suo mito è da sempre Batman, e il cavaliere di Bob Kane lo ha forse ispirato nella figura di **Wingman**, anche se l'imput narrativo della serie è naturalmente più vicino ai telefilm giapponesi prodotti in quel periodo dalla Toei. Nel 1983 il tratto di Katsura era ben lontano dai fasti di oggi, i retini lasciavano spazio a un più sobrio tratteggio, e la mezzatinta appariva qua e là per cercare di dare maggiore corpo alle masse. Seppur vittima delle ingenuità di quegli anni, **Wingman** era comunque il prodotto ideale per un pubblico di ragazzini: malizioso al punto giusto, il serial ha per protagonista uno studente scapestrato che sogna di incarnare il classico supereroe dei fumetti, e che riesce nel suo intento grazie a una fatina alata dalle forme procaci. Katsura si trova evidentemente a suo agio nel narrare le avventure di personaggi maschili che crescono e si maturano sotto l'ala protettrice di una madre/amante - sia essa umana, divina o fantastica -, e su questo semplice plot riesce a ricamare storie e situazioni sempre diverse e deliziose.

Dopo neanche un anno dalla serializzazione del manga, è proprio la Toei Doga a siglare il contratto per portare la serie

Video Girl, da Masakazu Katsura Collection © Masakazu Katsura/Shueisha

WINGMAN

Il quattordicenne **Kenta Irono** è un fanatico di telefilm di fantascienza e questa passione lo porta a imitare i suoi personaggi preferiti: per farlo si costruisce addirittura il costume di un supereroe di sua invenzione che battezza, per l'appunto, **Wingman**. Un giorno, tornando da scuola, viene travolto da una ragazza piovuta dal cielo. Kenta, vedendo la ragazza svenuta, la porta a casa e la lascia a riposare nel suo letto: nell'attesa che la ragazza riprenda conoscenza, la sua attenzione ricade su uno strano quaderno. E così, quasi per scherzo, Kenta comincia a disegnare Wingaman scrivendo addirittura la parola magica che usa per trasformarsi (chaing). Il ragazzo viene improvvisamente avvolto da un reticolo luminoso e si trasforma proprio nel supereroe da lui ideato. Iniziano così le avventure di un 'eroe per caso' che il mondo imparerà a conoscere come Wingaman: aiutato dalle deliziose **Wing Girls** (**Aoi**, **Miku**, **Kumiko** e **Momoko**) il protagonista proteggerà la Terra e la citta interdimensionale Podreams, luogo da cui provengono i suoi poteri nonché Aoi, la bella ragazza caduta dal cielo.

AP

CENTOSEDICI

DNA² © Masakazu Katsura/Shueisha

sul piccolo schermo: Katsura è entusiasta, e debutta addirittura come cantante nel cartone animato. Tre anni di lavoro su **Wingman** sono un ottimo successo e il bilancio è più che positivo: tredici volumetti all'attivo e una serie TV di quarantasette episodi.

Siamo nel 1987 quando la Shueisha dà alle stampe il nuovo titolo di Katsura: **Chokidoin Vander** non è un fumetto particolarmente interessante, e dal punto di vista narrativo è di molto inferiore al precedente **Wingman**. Chiusa dopo appena diciotto episodi, la miniserie parte da presupposti ormai classici (l'invasione della Terra da parte di una misteriosa razza aliena) senza nessuno sforzo di originalità nel racconto. **Vander** è comunque una tappa importante nell'evoluzione artistica dell'autore: sembra quasi che Katsura abbia penalizzato la storia per meglio concentrarsi sul disegno, le inquadrature, la prospettiva e l'utilizzo dei retini. Se si osservano attentamente le tavole del manga, si vedranno presenti tutti gli elementi che porteranno al trionfo di **Video Girl Ai**.

CHOKIDOIN VANDER

La Terra viene attaccata da una razza aliena intenzionata a conquistare il pianeta: gli extraterrestri sono in grado di confondersi con gli esseri umani e attuare una silenziosa invasione. Per bloccarli viene costituita una speciale squadra di polizia (corpo meccanizzato) che indossa sofisticate uniformi: **Vander** è la nuova armatura studiata per sfruttare l'energia dell'amore tra uomo e donna. La componente femminile prescelta è la deliziosa diciannovenne **Minaho Morimura**, ma il primo esperimento non ha esito positivo visto che la ragazza non riesce a entrare in simbiosi perfetta con la parte maschile. Minaho è intenzionata a cercare da sola il partner ideale: mentre si trova a divertirsi in un parco giochi conosce il timido **Hiroshi Fijieda** e se ne sente subito attratta. Mentre i due si trovano sulla ruota panoramica, un mostro alieno attacca il luna park: Minaho bacia Hiroshi e in un lampo di luce i due si trasformano in **Vander**. Il ragazzo non è certo contento di trasformarsi nel difensore dell'umanita, ma dopo qualche tentennamento decide di prestarsi all'esperimento Vander. L'aspetto più curioso della storia è dato dalla trasformazione dei protagonisti: il ragazzo porta al collo un medaglione e la ragazza spara all'oggetto con una pistola speciale. Minaho si trasforma così in un fascio di particelle che si riunisce attorno a Hiroshi sotto forma di armatura. I due dialogano fra di loro tramite due monitor posti all'interno del casco: l'armatura è tanto più potente quanto i due agiscono all'unisono. **AP**

PRESENT FROM LEMON

Momojiro Sawaguchi è una star della canzone popolare, famosissimo in tutto il Paese e amatissimo dal figlio **Remon** (soprannominato 'lemon'), che non perde occasione di imitarlo. Una sera, poco prima di entrare in scena, l'uomo viene colto da un infarto: il piccolo Lemon, con assoluta freddezza, corre sul palco e inizia a cantare al posto del padre, raccogliendo gli entusiasmi del pubblico, ma quando rientra dietro le quinte vede il padre morire. Al ragazzino non resta che piangere, ma la tragedia lo spinge a una solenne promessa: un giorno diventerà anche lui un cantante famoso come il suo papà. Durante gli anni del liceo, Lemon entra nel mondo dorato degli 'idol' (termine usato in Giappone per indicare i cantanti adolescenti) e scopre quanto sia dura la strada del successo: grazie all'aiuto del manager del padre e all'amore della dolce **Maimi**, il ragazzo riuscirà nel suo intento fino a diventare un applauditissimo cantante. **AP**

Masakazu Katsura Collection © Masakazu Katsura/Shueisha

Masakazu Katsura Collection © Masakazu Katsura/Shueisha

gli occhi si fanno più espressivi e languidi, i capelli più soffici e sensuali, e maggiore cura è data anche agli abiti, che tendono a evidenziare le curve di chi li indossa. Gli slip che si intravedono sotto le minigonne di belle lolite, poi, saranno per Katsura una delle chiavi di accesso all'Olimpo dei più amati fumettisti giapponesi. E' proprio in **Vander** che l'autore inizia a usare - o piuttosto ad abusare - questo accattivante espediente: se in alcuni casi il palato dei suoi ormai affezionati lettori è solleticato in maniera ingenua o divertente (animaletti che si insinuano sotto la biancheria intima, ragazzine che inciampano finendo col sedere in aria...), a volte Katsura sperimenta la carta dell'attrazione morbosa, adducendo tentativi di violenza sessuale da parte di creature insettiformi su ragazzine impaurite e altro ancora. Anche in quest'ultimo caso, la serie mostra un punto in comune con **Video Girl Ai**, anche se il dramma vissuto da Moemi ha uno strascico psicologico più profondo e, soprattutto, è giustificato dall'intreccio narrativo e non funge da semplice espediente. Più ci avviciniamo alla fine degli anni Ottanta, e più emerge l'autore che abbiamo imparato a conoscere e ad amare sulle pagine di *Neverland*. **Present From**

MASAKAZU KATSURA COLLECTION

Questi due volumi raccolgono alcune storie autoconclusive realizzate da Katsura agli inizi della sua carriera. Nel primo troviamo **Chisana Akari** (Una piccola luce), breve episodio a colori realizzato con la tecnica dell'acquerello, che racconta una storia d'amore molto romantica fra un clown e una trapezista. Le seguenti tre storie, **Natsu ni Suzumi!** (Suzumi in estate), **Aki ni Suzumi...** (Suzumi in autunno...) e **Tenkousei wa Hensousei!?** (Il nuovo studente è camuffato!?), parlano di amori scolastici. Nelle prime due incontriamo la giovane Suzumi alle prese con due relazioni amorose. Nella terza storia, invece, uno studente del liceo si traveste per fare colpo sulla ragazza dei suoi sogni, entrando così nei panni di un biondo e atletico ragazzo. Si continua con due episodi intitolati **Gakuen Butai Sanparokan** (Sanparokan, la pattuglia scolastica), dove tre ragazze vestono i panni di supereroine per combattere bande rivali all'interno della scuola. Il volume si chiude con **Tsubasa** (Ali), short story da cui ha preso via il più famoso **Wingman**. Nel secondo volume troviamo **Video Girl**, storia che ha anticipato la serie **Video Girl Ai** e che avete potuto apprezzare su **Neverland** nr. 18. **Etranger** e **Kana** raccontano due nuove storie d'amore fra adolescenti, mentre **Suzukaze no Pantenon** (Pantenon venticello fresco) è un po' più piccante: una volta sfilate le mutandine, Ai si trasforma in Pantenon, una supereroina votata alla giustizia, ma vittima di situazioni alquanto imbarazzanti. **Voguman** chiude il secondo volume: è la storia di un supereroe simile a *Ultraman* che lotta contro i mostri provenienti dallo spazio. Oltre all'azione, l'episodio è caratterizzato da una buona dose di sentimento che non manca mai nelle storie del magico Masakazu Katsura. **AP**

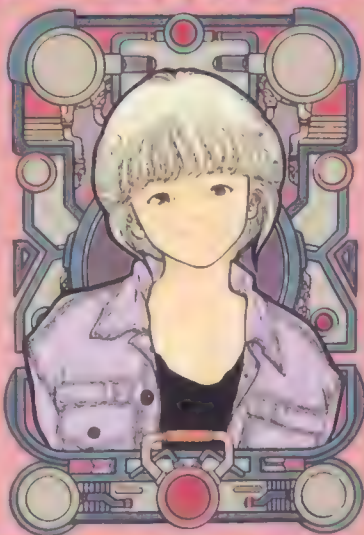
Lemon regala al lettore forti emozioni, e finalmente estranea Katsura dall'universo fantascientifico che aveva sempre contraddistinto le sue storie: la sua voglia di raccontare la vita e i sentimenti non poteva viaggiare in parallelo ai cliché che regolano il fumetto d'avventura, ed è in questa miniserie che sperimenta per la prima volta le potenzialità di una più complessa psicologia dei personaggi. Il piccolo protagonista vive il sogno del padre e se ne appropria al momento della sua morte, tra rabbia e orgoglio ferito: una volta cresciuto, lo vediamo lottare per emergere nel mondo dello spettacolo, in quella che può essere considerata una denuncia allo *star system* nipponico. E' la vita degli *idol*, strumenti usa e getta in un mercato che si stanca troppo facilmente di una voce, di un volto, e dove ogni successo è costruito a tavolino secondo ferree leggi di marketing. Katsura ne trae una storia bella e spietata, che analizza con occhio complice il panorama musicale nipponico: un mondo che ha toccato con mano, visti i suoi trascorsi nell'ambiente (ha lavorato come paroliere e corista nella colonna sonora di Video Girl Ai e ha inciso l'album Tsubasa o Hirogete).

Video Girl Ai© Masakazu Katsura/Shueisha

Oltre a innumerevoli short stories, raccolte negli ultimi anni in due volumi, sono proprio queste le tappe fondamentali della carriera di Masakasu Katsura che hanno preceduto la nascita di Video Girl Ai. Anticipata sul mercato da un episodio pilota intitolato semplicemente Video Girl, la serie è stata acclamata dal pubblico anche in Occidente, e ha fatto molto discutere per il sofisticato *voyeurismo* che la caratterizza. Per meglio raggiungere il suo pubblico,

VIDEO GIRL AI & LEN

Yota Moteuchi è un sedicenne molto timido e con la testa tra le nuvole. E' innamorato di Moemi, ma la ragazza ha una cotta per **Takashi Niimai**, il suo migliore amico.Un giorno Yota si imbatte nel Gokuraku Club, uno strano videonoleggio gestito da un simpatico vecchietto, che solo i 'puri di cuore' possono vedere: il ragazzo prende così una videocassetta dal settore 'per adulti' e ritorna a casa per vederla. **Ai**, la protagonista del film, sembra parlare davvero con lui e, per aiutarlo a risolvere i suoi problemi con l'altro sesso, abbandona lo schermo per entrare nel nostro mondo in carne e ossa. Grazie a lei, Yota si fa avanti con **Moemi** e stringe una tenera amicizia con **Nobuko** fino a scoprire di essere innamorato proprio di Ai, con cui rimane dopo mille vicissitudini. Gli anni passano, Yota diventa un professore di disegno e una nuova video girl entra in scena per aiutare un nuovo 'puro di cuore' a superare i suoi problemi. **Len** si occuperà del morigerato **Hiromu Taguchi** e del suo rapporto con la bella **Ayumi Shirakawa**, sul cui conto si sprecano i pettegolezzi. I migliori amici di Hiromu, il playboy **Toshiki Karukawa** e la simpatica **Shoko Ozawa**, fanno di tutto perché il ragazzo superi un piccolo trauma infantile che lo spinge però a rifiutare qualsiasi contatto con le ragazze. La storia termina con l'atteso lieto fine e Len, portato a termine con successo il suo incarico, ritorna nel mondo delle video girl. **MDG**

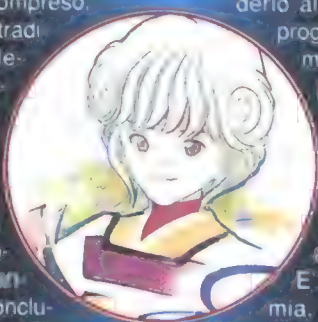
Shadow Lady & Zetman © Masakazu Katsura/Shueisha

Katsura ha cercato un nuovo stile di disegno che avesse un'impronta maggiormente realistica: i suoi personaggi dovevano uscire dal volume a fumetti, abbandonare la bidimensionalità in cui erano costretti dal supporto cartaceo, e per farlo dovevano sembrare ragazzi in carne e ossa. Era fondamentale che le proporzioni anatomiche fossero meno azzardate e che le retinature, in mancanza del colore, evidenziassero la consistenza dei corpi e la profondità degli ambienti. Il risultato è sublime, merito anche dei cinque assistenti che negli ultimi anni affiancano Katsura nel lavoro, permettendogli di ultimare più di quattro tavole al giorno. Il retino non è semplicemente applicato sui disegni, ma attraverso giochi di sovrapposizioni e sgarzinature regala un fascino indescrivibile alla tavola, rendendola completa sotto ogni punto di vista. Il successo di **Video Girl Ai** non sarebbe arrivato, comunque, se non ci fosse stata alla base una storia originale di effetto, orchestrata magistralmente attraverso dialoghi tutt'altro che scontati.

Si passa dall'emozione per uno sguardo complice alla malinconia di un amore negato, all'ilare comicità della protagonista privata delle sue forme a causa del cattivo funzionamento di un videoregistratore. Sì, perché, per chi non lo sapesse, la dolcissima Ai entra nel nostro mondo attraverso lo schermo televisivo di un ragazzino timido e imberbe, dopo aver soggiornato per chissà quanto in una scomoda videocassetta. Katsura confessa di essersi ispirato a un episodio di *Amazing Story* per fornire le necessarie premesse alla serie, anche se i riferimenti all'originale sono piuttosto blandi. Le due storie hanno semplicemente in comune l'entrata in scena

DNA²

Il mondo del futuro è segnato da un'orribile e irreparabile piaga sociale: la sovrappopolazione! Per questo motivo **Karin Aoi**, una agente bella e instancabile, viene spedita nel passato affinché blocchi sul nascere questa sciagura. Colpevole, nonché elemento scatenante di questo aumento demografico, è infatti un giovane terrestre. La missione di Karin è alquanto particolare: dovrà infatti cambiare la struttura genetica del malcapitato! Naturalmente qualcosa va storto, e a pagarne le conseguenze è lo sfortunato **Junta**. In realtà la trasformazione ha un effetto più che positivo... forse troppo e questo creerà non pochi problemi. Junta cambia radicalmente (anche di aspetto fisico) fino a diventare quello che viene definito un vero e proprio playboy. Tra le sue mire, inutile dirlo, ci sarà inesorabilmente la bella Karin, che dovrà pensare in fretta a come riparare il danno fatto. La ragazza avrà davvero di che penare, statene certi! **MDG**

della protagonista: nel nostro caso galeotto fu il videoregistratore, nel secondo si deve tutto alle pagine di una rivista patinata, dalle quali esce la ragazza in questione (grazie a un particolare liquido versato su una fotografia).

Per la seconda volta, Masakazu Katsura viene corteggiato dal mondo dell'animazione, e **Video Girl Ai** diviene presto una serie in sei OAV a cui collabora l'autore stesso in veste di *character designer*. Per chiudere la serie in bellezza, Katsura arriva a presentare **Video Girl Len**, uno spin-off che funge da epilogo alla storia: l'azione si sposta temporalmente in un prossimo futuro e, accanto ai nuovi protagonisti, ritroviamo cresciuti anche alcuni degli amici di **Video Girl Ai**. E' sempre il mercato dei cartoni animati a tentarlo per un impresa coraggiosa quanto rischiosa: creare un nuovo serial televisivo da far scendere in competizione con *Dragon Ball*, serie culto di Akira Toriyama. Una grande sinergia che coinvolge anche altri media, fumetto compreso, attorno a un titolo: **DNA²**. Il fumetto non tradisce la fama di Katsura, e i temi adolescenziali che lo hanno portato al successo con Video Girl Ai si amalgamano sapientemente con l'azione e l'umorismo, ma sul versante animato il pubblico tarda a rispondere, e la serie viene bruscamente interrotta al tredicesimo episodio. Continua con crescente curiosità il manga, che colleziona ben quarantadue episodi, ma Katsura preferisce concluderlo al quinto volume per dedicarsi ad altri progetti: nessun finale aperto, questa volta, ma un colpo di scena scioccante nel perfetto stile dell'autore.

Wingman © Masakazu Katsura/Shueisha

Parellelamente a **DNA²**, Katsura aveva infatti iniziato a collaborare al magazine "V Jump", una proposta editoriale particolarmente vincente che unisce al mondo dei videogame alcuni fumetti a colori di celebri artisti. E' proprio la passione per la quadricromia, assai poco diffusa tra i manga, che spinge Katsura a creare **Shadow Lady**. Nato inizialmente come progetto sinergico che includeva la realizzazione - neanche a dirlo - di un videogame per sistemi a 32 bit, questo fumetto è dinamite pura: azione sfrenata e ritorno ai supereroi. E' proprio attraverso il colore che osserviamo un Katsura rinato, ispirato come non mai dall'Occidente e assolutamente accattivante, ma la lavorazione è troppo complessa per un appuntamento mensile: le poche pagine di **Shadow Lady** vanno via via riducendosi sino a trasformarsi in un appuntamento quasi occasionale. La passione di Katsura per il colore, comunque, si era già notata alla fine degli anni ottanta quando, nella raccolta **Masakazu Katsura Collection**, aveva inserito **Chiisana Akari**, una storiellina di otto pagine dal sapore circense: gli acquerelli contribuiscono a creare un'atmosfera trasognata che ben si addice alla storia, che ruota attorno a una trapezista e un clown.

Masakazu Katsura Collection © Masakazu Katsura/Shueisha

Il ritorno agli eroi mascherati da parte di Katsura si conferma anche in **Zetman**, la sua più recente fatica, il cui titolo tanto ricorda certi comics americani. Anche il costume del protagonista, come è facile immaginarsi, ha una foggia assai simile a quella di un noto eroe della DC Comics. Quale? *Batman*, naturalmente!

(Si ringrazia **Andrea Pietroni** per la preziosa collaborazione)

CENTOVENTUNO

SHADOW LADY & ZETMAN

Uscito in Giappone nel luglio scorso (e subito accolto da un buon riscontro di vendite), il volume-raccolta di storie autoconclusive *Zetman* rappresenta l'ultima fatica del 'maestro' Masakazu Katsura che, lontano dalle atmosfere trasognate e romantiche di **Video Girl Ai** e da quelle umoristico-sentimentali di **DNA²**, con questa produzione decide finalmente di dedicarsi a quella che fin da ragazzino è sempre stata la sua più grande passione: i supereroi. Protagonisti delle quattro storielle che compongono il volume, infatti, sono i classici misteriosi difensori dell'umanità pronti a tutto in nome della giustizia e dotati di incredibili superpoteri... Il tutto senza dimenticare le solite, bellissime fanciulle, che in questo caso indossano in prima persona i panni di paladine del bene (vedi *Shadow Lady*), e non mancano neppure di scatenare imprevisti quanto imbarazzanti contrattempi. Ma vediamo con ordine la trama delle storie brevi. In Zetman, neanche a dirlo, il protagonista è proprio l'incredibile Uomo-Zeta, una specie di alter ego giapponese del più che famoso Batman che difende le fanciulle di un futuro decisamente prossimo dalle insidie dei malvagi, e non manca neppure di affrontare in prima persona le tentazioni e il fascino del Male che, sotto le sembianze di una strana statua-divinità demoniaca, cerca di asservire senza successo il nostro eroe alla causa dell'Oscurità. Chi sia in realtà il prossimo Zetman non è ben chiaro, quella che però non lascia dubbi è l'avvincente trama, davvero veloce e coinvolgente; ma soprattutto risulta davvero azzeccato l'utilizzo da parte di Katsura di un tratto estremamente pulito, accompagnato da un'insolita povertà di retino e da un pesante uso del chiaroscuro che contribuisce a creare le atmosfere cupe e un po' gotiche che abbiamo già potuto conoscere e apprezzare sul grande schermo nei film di Batman curati dal 'maestro' Tim Burton. Le successive due storie, *Shin no Shin* e *A Man in the Woman* sembrano essere l'una la naturale evoluzione dell'altra, soprattutto perché partono dai medesimi presupposti , e ricordano molto da vicino le atmosfere umoristiche e un po' goliardiche della seconda parte di **DNA²**. Entrambe le vicende ruotano attorno alle (dis)avventure di una coppia di adolescenti, che per non ben chiari motivi si trasformano l'uno in una supereroina, l'altra in un superguerriero. Tutto ciò, naturalmente, senza alcun preavviso e, soprattutto, in situazioni quasi sempre imbarazzanti (memorabile la scena in cui vengono mostrate le mutandine della supereroina che rivela al suo esterefatto rivale di essere un uomo), come ormai ci ha abituato Katsura nelle sue ultime produzioni. Ma mentre *Shin no Shin* rappresenta più che altro una sorta di parodia di titoli come *Moldiver* (si tratta di una famosissima serie di OAV della Pioneer incentrata sulle vicende di una giovane fanciulla che si trasforma incontrollatamente nella versione femminile o maschile del guerriero supersonico Moldiver), e anche graficamente si presenta come un manga al di sotto delle normali capacità di Katsura - la scarsa cura dei particolari e una sorta d'incertezza del tratto ricordano da vicino produzioni precedenti come *Lemon* o come la storia autoconclusiva *Video Girl* -, *A Man in the Woman* appare sicuramente come il manga più interessante e meglio riuscito di tutta la raccolta, sia dal punto di vista del disegno (in alcuni punti si toccano i livelli di **Video Girl Ai**), sia da quello della trama, giocata sì sulla gag dello scambio lui-lei, ma molto più avvincente per l'introduzione di un torneo di lotta paragonabile alle spassosissime competizioni di **Dragon Ball**. Chiude la raccolta l'ormai famigerato *Shadow Lady*, forse uno dei manga più chiacchierati degli ultimi tempi, soprattutto perché Katsura ha preparato versioni diverse dello stesso titolo, di cui una - interamente a colori - tiene banco da un paio d'anni sulle pagine di *V Jump*. Quella che ritroviamo alla fine della raccolta *Zetman* non è altro che una sorta di prologo-presentazione (un po' affrettato nei disegni e nella trama) della supereroina Shadow Lady, una studentessa del liceo che si trasforma, grazie a una sorta di amuleto magico, nella guerriera della Giustizia dotata di un buffo costume con un casco a forma di testa di coniglio, che affronta il male a fianco del suo strampalato compagno di classe, un Junta Momonari un po' più giovane. Una raccolta, in sintesi, non bellissima, ma comunque da leggere in attesa del nuovo, attesissimo manga di Katsura: *Shin Shadow Lady* (annunciato per fine anno), le cui vicende prenderanno spunto da questa miniserie e dalla pluricitata versione a colori di cui sopra.

Paolo Gattone & Riina Sasaki.

La Rubrika del KAPPA

'O sole! 'O mare! 'O cartone animato! Cosa mi prende? Mi prende che alla fine dell'ululante inverno si torna in tema di cartonazzi-azzi-azzi-ò, e riprendono tutte le manifestazioni a essi legati: perciò state attenti a non inciampare nelle numerose corde. Per la precisione, sto parlando di **Cartoons on the bay**, festival d'animazione internazionale che si terrà nella bella Amalfi, in provincia di Salerno, dal 15 al 18 aprile... Come dite? Siamo un tantinello in anticipo? Be', almeno così avete tempo per prepararvi, no? Ordunquallorallora... Prima di passare oltre devo salutare un certo Federico Pasqui che ha avuto il coraggio di mandarmi una bella cartoliña nipponica rappresentante un dipinto con il monte Fuji, e che si offende se non lo cito. Ok, ti ho citato: i magistrati sono pronti per processarti. Già che ci sono cito in giudizio anche un manipolo di manganellati cronici che fanno capo a Emiliano Guarnieri di Cremona, i quali mi hanno mandato una videocassetta contenente un film amatoriale autoprodotto dal titolo **5 min for an hero**: si tratta di un episodio di **Lupin III** dal vivo molto divertente e degno di entrare a far parte dei più grandi **Otaku 100%**... Peccato che i nostri potenti mezzi non ci permettano di pubblicare filmati sulla rivista, ma eventualmente esporremo il filmato incriminato al pubblico ludibrio alla **3^ Kappa Kovention** che si terrà (ormai è quasi certo) la prossima primavera. Chi ha voglia di farci vedere cosa sa fare (cartoni animati, film, danze, commedie, canzoni, stage di sumo e così via) è pregato di scrivere a **Zocco Galleggiante del Kappa**, c/o Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco, Perugia... Purché sia in tema con manga e animazione giapponese! Le migliori proposte usufruiranno dei momenti di pausa fra un film e l'altro sul palco! Datevi da fare! Oh, be'... A quanto pare, 'stavolta ho iniziato dal fondo... Tanto vale continuare! Vi skiaffo lì una gragnuola di **Otaku 100%** da farvi rotolare giù dalla sedia, dato che me ne stanno arrivando a bizzeffe! E voi cosa state aspettando a mandarmi i vostri otakuismi?! Basta scrivere a **La Rubrika del Kappa** (l'indirizzo è lo stesso di qualche riga fa) e spedire i vostri prodigi fotografati o diosolosacosa! Avanti! E andiamo a iniziare con una foto di gruppo: vi presento le guerriere che vestono alla marinaretta versione italica, che sono - da sinistra verso destra - **Pamela Branca**, **Michela Romanato**, **Elena Pesce** e **Mara Branca** (assente giustificata Sailor Venus, che a quanto pare si trovava a Londra, mentre la foto veniva scattata). Bene! Brave! Bis! Chi è il vostro sarto? I costumi sono identici a quelli del cartone animato! L'altro **Otaku 100%** del mese è quello skonvolto cronico di **Federico "Sasuke" Grassellini**, che ci dimostra da cosa è nato il suo soprannome: passione senza freno per Sanpei Shirato e tutti i suoi fumetti ninjeschi!

OTAKU 100%

OTAKU 100%

Dulcis in fundo, facciamo tutti in coro i complimenti a **Giorgia** e al suo paparino **Giuseppe**, che è stato in grado di realizzare tramite un sapiente lavoro di falegnameria le bacchette magiche delle più celebri maghette animate! Voi riuscite a identificarle? Facciamo un bell'**Otakuiz**: indovinate a chi appartengono e confrontate le vostre risposte con la soluzione sottostante capovolta. Per non essere tacciati di cristinadavenismo bisogna azzeccarne almeno due. Se ne indovinate tre, siete Otaku al 10%, quattro al 20%, cinque al 30%, e così via fino a raggiungere (possibilmente) il 100%... Tutto sommato sembra più facile di quanto non sia in realtà...

Okay, mentre ci pensate su vi recensisco una roba che è testé giunta in redazione tramite canali non convenzionali, e che mi ha provocato un mancamento non appena l'ho vista. Si tratta di un fanziname fotocopioide a opera di due famigerate creature che definisco appartenenti al *gentil sesso* solo dopo essermi fatto un'endovena di galateo concentrato, il cui titolo è **Delitto**

Magic Knight Rayearth © CLAMP

e castigo *ovvero* **Chi lo fa mi aspetti**. Non scalpitate, eroto-nippomani da quattro soldi (Alberto Bevilacqua è già lì pronto a darvi dei maniaci sessuali violenta-minorenni), perché non sapete ancora di cosa si tratta esattamente... Eva & Monica, le due esponenti di cui sopra, hanno compiuto la poco ortodossa operazione di trasformare i Cavalieri dello Zodiaco in un branco di allupati che se *lo danno* di santa ragione da mattina a sera, come vuole la moderna tradizione del fumetto erotico per ragazze. Alla faccia dell'*erotico*! Se volete prendere contatto con loro per visionare il fanzame (o per sottoporle alle più atroci torture, come far ascoltare loro cinquecento volte di seguito la smashing hit "Arriva Cristina"), potete scrivere a **Cultur Club** c/o Eva Villa, Via G. Guinizzelli 54, 00152 Roma.

E da una gaùrrata grafica passiamo a una *foto*grafica. Dopo alcuni recenti accordi fra Kappa Srl, Star Comics, Marvel e Saban, pare che gli studios di Hollywood saranno occupati presto da un po' di marmaglia esagitata pronta a tutto pur di girare il film spaccabotteghino della prossima stagione cinematografica: **Power Rangers vs Kappa boys**. La storia? Dopo lo scioglimento dei ghiacciai e la mutazione genetica che ha reso giganteschi tutti i limoni del mondo, il pianeta Terra si è trasformato in un sorbetto gigantesco; dallo spazio esterno giunge la razza aliena dei Pantagruel, enormi apparati digerenti telecinetici, che decidono di impiantare una base sul nostro mondo per derubarlo del prezioso alimento digestivo. E ci riescono. Fine. Cosa c'entrano i Rangers & i Kappa? Si vedono tre secondi all'inizio, mentre finiscono sotto una slavina di gelato al limone mutante. Diamoci una badilata di cultura, come direbbe Freak Antoni, e dirigiamoci tutti in massa al museo! Il buon Pool Bracco di San Remo ha scritto lanciando una buona idea, per cui lo ringrazio pubblicamente. Tutti i nippofili che abitano a Genova e dintorni (ma anche tutti quelli che possono viaggiare, e non ditemi che potete andare in trasferta solo per le fiere del fumetto!) sono pregati di visitare il **Museo Chiossone**, a Villetta Di Negro in via Martin Piaggio (GE): è il terzo museo giapponese in ordine di importanza presente in tutta Europa, e contiene anche reperti risalenti (nientemeno!) che all'epoca Jomon! Il biglietto d'ingresso costa 6.000 lire, ma se ci andate in gruppo telefonate prima al Centro Didattico (tel. 010/282641), così avrete pure lo sconto, tirchioni! E' aperto tutti i martedì, giovedì, venerdì e sabato dalle 9 alle 13, e tutte le prime e terze domeniche del mese allo stesso orario! Andateci!

Notizie lampo freske freske from Japan:

1) Masamune Shirow, trasferitosi a Kyoto dopo il terremoto di Kobe, ha annunciato che il secondo volume di **Squadra Speciale Ghost** non uscirà sicuramente nemmeno nel 1996, per il sommo dispiacere di tutti i manga-fan italiani e per somma gioia della nostra kappesca proof reader (ma cosa avrà poi da reader tanto?) che ha lasciato buona parte della sua gioventù sull'**Appleseed Databook**. In compenso, il Masamune ha avuto almeno il

A ritmo di FREGOLI!

E adesso ditemi un po' cosa credete che sia quella illustrazioncina qui a fianco!
Vi posso dire che si tratta di una ragazzina molto particolare che ha dei problemi con la sua folta chioma, in grado di manifestare i sentimenti più intimi e segreti della sua proprietaria, spesso con soluzioni imbarazzanti, se teniamo conto che si innamora del suo professore... Vi posso anche dire che il tizio bianco che le sta appollaiato in testa è un fantasma, ma non di quelli che siamo abituati a conoscere: eliminate dalla vostra testa le teorie dello spielberghiano *Casper*, dello sdolcinevole *Ghost*, del demenzialoide *Beetle Juice* o degli aggressivi invasori di *Ghostbusters*... Qui si tratta di qualcosa di completamente nuovo, gommoso e trasformabile (tanto da chiamarsi Fregoli, come il famoso comico caratterista italiano), che vive nei muri delle case e che vede il mondo degli umani come se fosse una sorta di acquario pieno di pesci! L'autore è quel Davide Toffolo che molti di voi hanno conosciuto per *Piera degli spiriti* (quello con i personaggi a forma di cani antropomorfi... O di umani cinomorfi, come volete voi), e che presto tornerà a tirare gomitate in edicola assieme ad altri in un nuovissimo progetto *made in Kappa*. Chi sono gli altri? Il nome di Vanna Vinci non vi dice nulla? Proprio lei, l'autrice italiana più mangosa e - pertanto - più amata in Giappone (attualmente al lavoro per la Kodansha su una storia vampiresca ambientata fra Venezia e Roma), già nota anche in Italia per lo splendido *L'altra parte* pubblicato tempo fa da Granata Press. Insomma, nei prossimi mesi avrete qualche notizia in più sull'evento fumettistico italiano della primavera del 1996, e avrete modo di avvicinarvi al progetto di questa miniserie in tre numeri a cui parteciperanno, oltre ai due autori già citati, Mattioli, Gabos, Semerano, Liani, Accardi, Degli Espost, Santabarbara e il 75% dei Kappa boys nelle gaùrriche persone di Baricordi, De Giovanni e Rossi! Volete anche il titolo? E io non ve lo do! Ah ah ah! E chi sono io, Babbo Natale?!

Il Kappa

VERAMENTE GAURRO!

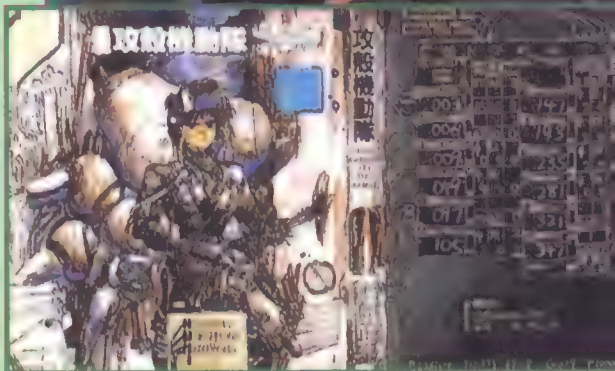
buon gusto di mostrarci i bozzetti preliminari della prossima copertina... Sigh!

2) Terminata anche la saga di **Assembler 0X** nel quarto volume della serie, il Kia Asamiya binazionale ha già iniziato l'ideazione di una nuova serie che - attenzione attenzione - *non* costituirà il seguito delle due precedenti. Dovremo aspettarci una nuova, grandiosa demenzialità otaku-asamiyana o il genere sarà completamente diverso? Ai posteri l'ardua demenza.

3) Mentre su **Young** si sta per concludere la prima serie dell'osannato **Rayearth**, le iperattive Clamp stanno per ultimare in Giappone le tavole finali di **Rayearth 2**, a cui seguirà una serie completamente nuova dal titolo **Sakura**. Cos'è? Eh eh... Mistero, mistero.

4) Chi era quello sfiduciato che ipotizzava una prematura staticità del **Katsuhiro Otomo**?...Chi? Io? Ah, scusate... La nostra iperbolica nonché sotterranea Agenzia Talpa & Co. ci ha appena informato di un evento clamoroso attualmente in gestazione tra Giappone & Francia: il grande papà di **Akira** e l'arcinoto genio fumettistico-cinematografico **Jodorowsky** hanno appena iniziato a collaborare a un manga che resterà nella storia del fumetto mondiale, grazie all'arte grafica del primo e all'abilità narrativa del secondo. Ho come il presentimento che qualcuno di nostra conoscenza abbia voglia di pubblicarlo... Concludiamo con un consiglio per i vostri manga acquisti. Plin-plon: la Ned 50 (la stessa ditta che pubblica "Fumo di China") fa uscire in zona natalizia il **Dizionario Enciclopedico del Manga**, in sei fascicoletti bianco e nero, formato comic-book, a cadenza mensile, e pertanto con mezza dozzina di croste sulle ginocchia. Il tomo diviso sei è curato da Davide Castellazzi, e per trovarlo (il tomo, non Davide) dovrete necessariamente recarvi in libreria, altrimenti *niet*! Fine consigli per gli acquisti e fine Rubrikappa. Vi lascio con un dubbio animoso (nel senso degli anime): chi è che "disintegra tutto quando gli girano"? Pensateci su. La risposta fra un mese. Alla prossima, gabillodonti.

Il Kappa

Kokaku Kidotai © 1995 Shirow Masamune/Kodansha, Bandai Visual, Manga Entertainment

OTAKUIZ SOLUZIONE

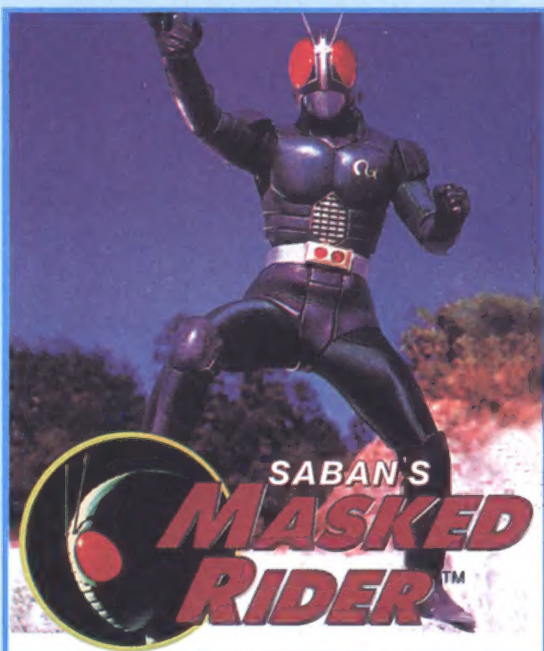
IL TELEVISORE

La nostra rubrica vola a Cannes per la nuova edizione del MIPCOM, la fiera internazionale dei programmi televisivi. Subito dopo il reportage parleremo, come promesso, di **Shoot!**, la nuova soap calcistica che non mancherà di appassionarvi (*Orange Road* fan preparatevi!). Ma andiamo con ordine, e immergiamoci nel fitto delle trattative della fiera per scoprire... La DIC Entertainment (la casa di produzione di *Super Human Samurai*, il telefilm che stiamo vedendo il sabato e la domenica, in fase di replica, su Italia 1) ha acquistato dal Giappone la serie di **Sailor Moon**, e la sta riadattando per il mercato inglese. I responsabili della DIC sono fermamente convinti che un cartone animato con un'eroina come protagonista abbia tutte le carte in regola per piacere al pubblico anglosassone. Motore della decisione di acquistare il serial nipponico è stato anche, sicuramente, il grosso successo di merchandising ottenuto dalla Bandai in Giappone: addirittura **Sailor Moon** è stata definita la nuova Barbie, superando il giro d'affari dei prodotti targati Power Rangers. La serie verrà confezionata per tutti i mercati di lingua inglese intervenendo su animazioni e colonna sonora: per prima cosa verranno aggiunte nuove sequenze, poi verrà incisa una nuova colonna sonora, che abbia maggior *appeal* sul pubblico britannico e statunitense. La DIC ha acquistato i diritti di lingua inglese, inclusi quelli per l'Australia, la Nuova Zelanda e il Canada; la Toei continua invece a commercializzare la serie nel resto del mondo. Per quanto riguarda l'Italia, potremo vedere la terza produzione della trilogia iniziata con *Power Rangers* e *V.R. Troopers*. Il nuovo telefilm, a metà tra fantascienza, azione e situation comedy, si intitola **Masked Rider**. Il protagonista di questo sentai americanizzato sarà un giovane alieno dotato di super poteri, inviato sulla terra per salvare il nostro pianeta dai mostri. La formula vincente già utilizzata dalla casa di produzione Saban si ripete per questo nuovo serial: punto di partenza, un telefilm giapponese poi arricchito di scene con attori americani. Al momento, i primi ventisei episodi sono stati messi in vendita sul mercato internazionale, e arriveranno sugli schermi europei nel 1996. Il nuovo eroe è stato presentato allo stand Saban, dove c'era anche il Presidente della casa di produzione Stan Golden: «**Masked Rider** ha preso il via proprio dal successo dei *Power Rangers* e dei *V.R. Troopers*; molto probabilmente, seguiranno altre serie simili». Infatti, la casa di produzione americana ha aperto la strada a un nuovo genere che ha raccolto il consenso di giovani e giovanissimi di tutto il mondo: «Proprio per questo», continua Golden, «abbiamo deciso di mettere in cantiere nuove produzioni». Come è accaduto in precedenza con l'uscita del telefilm, arriveranno sul mercato i personaggi made in Bandai e distribuiti, in Italia, da Giochi Preziosi. Nel catalogo Saban, anche *Ace Magà* e Tekkaman (per l'eroe spaziale si parla di serie vecchia più OAV), ma anche per questi due titoli - rimaneggiati dalla major americana - l'appuntamento è per il prossimo numero, con un'intervista in esclusiva.

che vi anticiperà l'arrivo in Italia di *Teknoman* (leggi Tekkaman Blade)... Mi fermo qui anche con il MIP: seguiteci, e ogni mese non tarderemo a darvi strepitose anteprime per il '96! E ora tenetevi forte... Qual era l'ingrediente vincente di **Orange Road**?

L'affascinante Sabrina, il suo *appeal* e la figura snella contornata dalle atmosfere assolate del cartone? Oppure le situazioni della comedy srapparisate? Eccellente è sicuramente il cocktail, l'amalgama di questi e altri elementi del manga di Izumi Matsumoto che hanno infiammato di passione, strappato risate e decretato il successo di *Kimagure*. Alcune di queste componenti le ritroverete in **Shoot!** Attenzione, però: si tratta di una storia completamente diversa, e aspettarsi una copia delle avventure di Johnny non gioverebbe a questo nuovo serial che si regge benissimo in piedi da solo, senza accostamenti forzati. «Non c'è paragone», risponderebbe sicuramente chi ha amato **KOR**, e che potrebbe considerare **Shoot!** una mera scopiazzatura del serial prediletto senza apprezzarne l'ottima sceneggiatura. Possiamo prendere queste piccole, ricorrenti 'kimagurate' come un omaggio alla serie insostituibile nel cuore dei più, lasciando che le avventure calcistiche di Toshi si aggiungano a quelle mitiche di Captain Tsubasa (*Che Campioni Holly e Benji*). Per un bambino, il calcio può non

Masked Rider © Saban

essere solo un divertimento: rincorrendo la palla in cortile con gli amici, molti sognano di diventare da grandi campioni in una squadra. Questa fantasia, come ci hanno insegnato le serie che hanno preceduto **Shoot!**, è sicuramente ingigantita ed enfatizzata nella riduzione a cartoni animati, ma forse per questo più coinvolgente. Anche questa volta, al centro della vicenda c'è qualcuno che sogna, che spera di entrare nella squadra ufficiale. Capelli neri, occhi scuri, Toshi è il classico bravo ragazzo. A volte è molto timido e riservato, altre, soprattutto in campo, scatena tutta la grinta rivelando la grande passione che lo accende. Sin dalla scuola media corre sul manto erboso cercando di emulare i suoi miti, affinando tecnica e astuzia, ma noi piomberemo nella vita di Toshi durante gli anni del liceo, decisivi per la sua carriera calcistica. Sembra infatti che debba entrare in una squadra professionista, addirittura in quella in cui gioca Kubo, il grande campione. Il pensiero di Toshi sarà sempre in primo piano, non sottolineato come in **Orange Road**, ma reso comunque graficamente efficace e incisivo. Accanto a sé, Toshi avrà due compagni d'infanzia, Jim e Kenji, che, come lui, sognano di far strada nel calcio. Con la vicenda sportiva si intrecciano

Masked Rider © Saban

gli amori, i tormenti e le passioni dei protagonisti: Jim dovrà fare i conti con il padre che lo obbliga a dedicarsi esclusivamente allo studio, apparentemente non capendo e ostacolando il sogno del figlio (scopriremo in seguito il perché della sua testardaggine); meno tracciato è sicuramente il personaggio di Kenji, amante delle moto, figlio di genitori separati, e protagonista di un terzetto di episodi ricchi di colpi di scena. Cindy è la Tinetta della situazione: allegra, scanzonata, ma anche irascibile e permalosa. Forse perché composta da soli ventisei episodi, la serie mostra stanchezza soltanto attorno all'ottavo episodio. La regia è decisamente ottima tranne qualche inciampo, e mantiene nelle azioni di gioco una suspance inedita e allo stesso tempo realistica (dimenticatevi i chilometri percorsi da Holly). Per il momento è tutto: appuntamento su **Kappa** 42 con **Tekkaman**!

Nicola Bartolini Carrassi

Masked Rider © Saban

Concludiamo il discorso sui Tengu iniziato il mese scorso. Come si diceva, i nostri misteriosi uomini-corvo hanno a loro disposizione una serie di trucchetti piuttosto vasta su cui contare per ogni evenienza. A parte i poteri innati in loro, possiedono spesso oggetti magici che li aiutano nelle loro scorribande volte a prendere in giro sprovveduti preti di montagna. La storia che vado a raccontarvi narra di un Konoha Tengu (i tengu in forma umana con il nasone lungo) e del suo preziosissimo mantello dai poteri magici. Il racconto popolare in questione si intitola infatti

IL MANTELLO INVISIBILE DEL TENGU

C'era una volta un ragazzino molto furbo di nome Hikohachi, la cui unica occupazione nella vita consisteva nel trovare sempre nuovi modi per cacciarsi nei guai. Capitò che un giorno Hikohachi sentì il bisogno di verificare una diceria che in paese girava già da qualche tempo, e così decise di attraversare il bosco inerpicato su per la vicina montagna alla ricerca di una spiegazione. Sembrava, infatti, che là dimorasse un tengu in possesso di un prodigioso mantello che era in grado di rendere invisibile chiunque lo indossasse. L'idea di impossessarsi di una cosa del genere stimolò tanto la fantasia di Hikokachi da spingerlo a ideare un piano, utile nel caso le dicerie avessero trovato fondamento.

Raggiunse la cima della montagna portandosi dietro un pezzo di canna di bambù lungo come un braccio, e si mise a guardarci dentro come fosse un cannocchiale, decantando ad alta voce le qualità dell'oggetto. Il tengu, incuriosito oltre ogni limite, si avvicinò al ragazzo cercando di capire cosa ci fosse di tanto straordinario in una canna di bambù. Hikokachi, fingendosi sorpreso dall'apparizione dell'essere, dichiarò che il suo bambù era in realtà magico, e gli permetteva di vedere qualunque cosa desiderasse anche attraverso le pareti delle case o addirittura dall'altro capo del mondo. Il tengu fremeva di curiosità e, pur di provare quel portento, si dichiarò disposto a prestare il suo mantello dell'invisibilità al ragazzo.

Mercanteggiando sapientemente, Hikokachi procedette al baratto; poi attese che il tengu fosse impegnato a guardare dentro la canna di bambù, si coprì con il mantello - sparendo di colpo alla vista - e si precipitò di corsa giù per la montagna: notando che nemmeno gli animali erano in grado di vederlo, il ragazzo non vide l'ora di sperimentare nel villaggio. Fu così che cose apparentemente strane iniziarono ad accadere. Volavano ceffoni invisibili, la gente inciampava sempre più spesso per la strada, oggetti di vario genere se ne andavano in giro a mezz'aria e cibi e bevande sparivano con frequenza inquietante da bancarelle e negozi.

Fu così che gli abitanti del villaggio iniziarono a incolparsi a vicenda e a divenire litigiosi, senza sapere che il tutto era causato da Hikokachi. Giunta l'ora di rincasare, il monello giocò l'ultimo scherzetto della giornata alla nonna, che credette di non vederci più bene a causa della vecchiaia, poi finalmente andò a letto, pregustando già le sue prossime imprese all'ombra del mantello del tengu. Il giorno dopo, al risveglio, Hikokachi ebbe una brutta sorpresa. La nonna aveva trovato il mantello, il cui aspetto non era mai stato dei migliori, e lo aveva gettato nel fuoco per disfarsene. Tutta la rapidità del ragazzo non fu sufficiente per salvare il prezioso oggetto magico, ma dato che il piccolo era notoriamente molto sveglio e attento ai particolari, capì subito che poteva comunque salvare il salvabile. Tentò... Ed ebbe successo: scoprì che spogliandosi e cospargendo tutto il suo corpo con le ceneri del mantello poteva ancora rendersi invisibile, e inoltre non doveva portarsi dietro quella pesante cappa.

Le scorrerie in paese ripresero che il sole non era ancora alto, e ancora una volta i villici dovettero vedersela con una furia invisibile. Sfortuna volle che Hikokichi fosse ghiotto di manju, morbidi dolcetti ripieni di crema di fagioli dolci, e quando passò davanti a un negozio che li esponeva, non resistette; prese a fagocitarli con incredibile voracità, e nella foga prese a leccarsi le dita e le labbra... ripulendosi anche dalla cenere del mantello magico! Il gestore del negozio di dolciumi vide così un paio di labbra sospese a mezz'aria che, aiutate da qualche dito fantasma, lo derubava della sua merce, e gridando l'allarme si lanciò all'inseguimento dello spettrale ladro. In breve tempo, metà della popolazione del villaggio stava inseguendo una serie di macchie color pelle che fuggivano compatte: Hikokichi aveva preso a sudare copiosamente, e così la cenere scivolava via da lui, lenta ma inesorabilmente. La fine della corsa avvenne quando il monello si trovò accerchiato dagli infuriati villici, per cui non trovò nulla di meglio da fare che tuffarsi nel canale alle sue spalle. Naturalmente la cenere venne lavata via del tutto, e il ragazzo - tornato completamente visibile - si vide costretto a porgere imbarazzate scuse a tutti.

Fu così che, nei giorni successivi, il furbo Hikokichi dovette lavorare duramente per ripagare le sue vittime dei danni da lui provocati, ed ebbe di conseguenza molto tempo per riflettere: giunse semplicemente alla conclusione che non avrebbe mai voluto sentire quelle voci a proposito del tengu della montagna. A proposito... E il tengu della montagna che fine ha fatto?

C'è gente che tutt'oggi giura di averlo intravisto seduto tra i rami di un pino, ancora impegnato a scrutare attraverso la canna di bambù, nel tentativo di cercare di capire di quali prodigiosi poteri esso sia in possesso...

Andrea Baricordi

RIACCENDI IL TUO CUORE!